www.gameblog.com.br

PlayStation

Dicas & Truques para

Mostre que você sabe tudo da E3 e concorra a um PS2. Vale tudo: frase, desenho ou foto

ISSN 1516-6260

Nº 89 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Junho 2006

EDITORA EUROPA — REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

1397 DICAS & TRUQUES

PS3

SAIU O PREÇO E A DATA DE LANÇAMENTO DO NOVO SUPER VIDEOGAME DA SONY

QUATRO REPÓRTERES DIRETO DE LOS ANGELES MOSTRAM TUDO **E3**

- Metal Gear Solid 4 — PS3
- Motorstorm — PS3
- Warhawk — PS3
- Destroy All Humans! 2 — PS2
- God of War 2 — PS2
- Guitar Hero 2 — PS2
- Metal Gear Solid: Portable Ops — PSP
- Tekken: Dark Resurrection — PSP

3 DETONADOS

Winning Eleven 10 PS2
Use melhor o sistema tático e coloque seus rivais de joelhos

KOF: Maximum Impact 2 PS2
Listão completo de golpes para 24 lutadores

A Era do Gelo 2 PS2
Os segredos para completar o jogo em tempo recorde

DICAS SALVADORAS

- Tomb Raider Legend — PS2
- Black — PS2
- Syphon Filter: Dark Mirror — PSP

REVIEWS

- 2006 FIFA World Cup — PS2
- Okami — PS2
- Karaoke Revolution 2 — PS2
- Splinter Cell: Essentials — PSP
- Fight Night Round 3 — PSP

NOVA GERAÇÃO JÁ

ASSASSIN'S CREED

Descubra aqui por que esse é o jogo que vai fazer você comprar correndo o PS3: gráficos nunca vistos e jogabilidade inacreditável

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)

Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada

Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA — Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:

PSP

Frantix

GTA

Marvel Nemesis

MediEvil

Nintendo DS

Castlevania

Nintendogs

The Sims 2

X-Box

Burnout Revenge

Far Cry Instincts

Mortal Kombat Shaolin Monks

Ninja Gaiden Black

Game Cube

DDR Mario Mix

FIFA Soccer 06

Fire Emblem

Pokemon XD

Play Station 2

Harry Potter and the Goblet of Fire

Ratchet Deadlocked

Resident Evil 4

SOCOM 3

Soul Calibur 3

Tony Hawks American Wasteland

Ultimate Spider-Man

Urban Reign

Informática:

Coolers Processadores

Fontes

Gabinetes

Mouses Ópticos

PC's Porão Games

Teclados

Teclados PC & PS2

Coolers Gabinetes

Grelhas

Placas de Vídeos

Headfones

Joysticks

Mídias CD's & DVD's

Neon

Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD, ASUS, ATi, Cooler Master, hp, The Leadership Group, LG, MSI, intel inside, PHILIPS, SAMSUNG, Seagate, SONY

VIDEO-GAMES: PSP, NINTENDO DS, N-GAGE NOKIA, XBOX, GAMECUBE, PS2, GAME BOY ADVANCE SP, PlayStation

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos à alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês

PlayStation
Junho/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Leandro Calçada
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho, Izabel Donaire, José Júnior, Leonardo Bussadori e Maurício Felippe.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

MARATONA E3

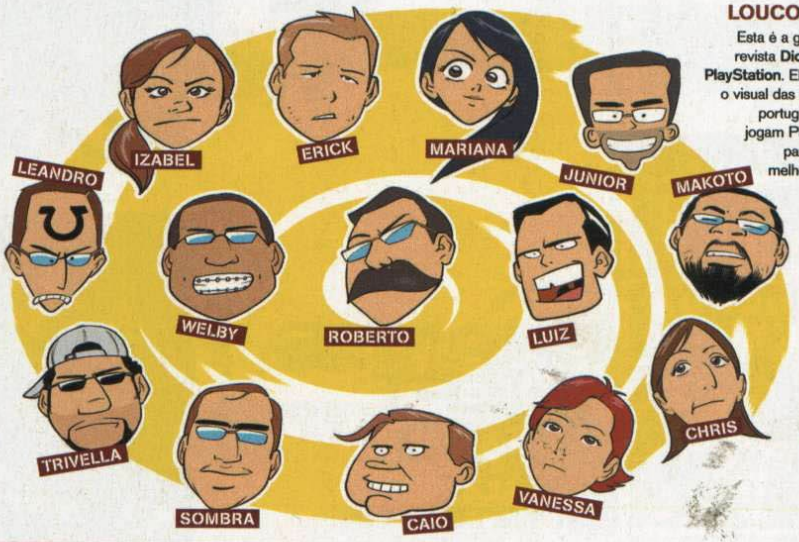
Mês de E3 não é brincadeira. Entrar na maior feira de games do planeta, o sonho de 11 em cada 10 leitores da **Dicas & Truques para PlayStation**, é sim, um sonho, mas é também um teste de resistência. Imagine 50 mil metros quadrados de games. Difícil? Ok, pense em seis campos de futebol oficiais da FIFA, destes em que se disputa a Copa do Mundo, distribuídos em dois galpões principais, dois secundários e corredores de salas de conferência, isso sem contar as intermináveis escadas que separam os três níveis em que a ação acontece.

A palavra-chave aqui, no entanto, não é tamanho: é ação. Andar por 50 mil metros quadrados de estandes não é tão difícil assim, ainda mais para quem é vidrado em games, como eu ou você, caro leitor. Já dizia a minha avó que "quem corre de gosto não cansa". Cobrir a E3 não é simplesmente andar por todos os estandes e ver o que se passa. É preciso estar de olho na ação. É preciso entrar nas coletivas de imprensa da Sony e das produtoras de games – muitas vezes eventos de difícil acesso –, é preciso entrar nas demonstrações fechadas dos jogos, que muitas vezes não são sequer citadas no "chão da feira". Pior: antes mesmo de entrar em uma coletiva ou demonstração fechada, é preciso descobrir que ela está rolando.

É fácil se perder na E3. Não por causa da imensidão da feira, mas porque tudo acontece ao mesmo tempo. Este ano fomos em quatro profissionais: eu, Felipe Azevedo, Luiz Siqueira e Nelson Alves Jr. e ainda assim a correria para não perder nada foi absurda. Era essencial ver o PlayStation 3 funcionando na prática, conferir os detalhes técnicos do console, jogar todos os jogos disponíveis, mas ao mesmo tempo ninguém podia deixar de lado os jogos do PS2 ou do PSP, ou ficar desatento para os anúncios de novos jogos, freqüentes num evento como este.

Foi numa sacada dessas que descobrimos *Assassin's Creed*, o jogo de capa desta edição. Oculto numa salinha da Ubisoft, longe dos olhos curiosos dos visitantes, o game mais promissor do Play 3 até o momento (tirando *Metal Gear Solid 4*, é claro) tinha tudo para passar batido em meio a todo o agito da feira. Mas é aí que pesa o fato de estarmos na E3 como profissionais, não como fãs. É importante ver a feira toda, testar os jogos, bater várias fotos das gatas dos estandes, mas o essencial é ficar de olho no que é melhor para você, caro leitor. Por que visitar a E3 é fácil, mas invadi-la com o objetivo de trazer o melhor para você é algo totalmente diferente.

Leandro Calçada
leandro.calcada@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

EVOLU

TUDO ISSO POR APENAS

R$ 699,00

Ligue agora e ganhe um brinde

OU 6X DE R$142,00 NO CARTÃO

ACESSE O NOSSO SITE:

www.gamesevolution.com.br

TION GAMES

Tel: (0xx11) 3361-8927

evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - SP

ÍNDICE

CAPA

24 **Assassin's Creed (PS3)**

E3 2006

18 Abertura
33 Bounty Hounds (PSP)
28 Brothers in Arms: Hell's Highway (PS3)
33 Def Jam Fight For NY: Takeover (PSP)
31 Destroy All Humans! 2 (PS2)
30 God of War 2 (PS2)
28 Gran Turismo HD (PS3)
31 Guitar Hero II (PS2)
30 Lumines 2 (PSP)
28 MGS4: Guns of the Patriots (PS3)
31 Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
32 Mortal Kombat: Armageddon (PS2)
29 Motorstorm (PS3)
28 My Singstar (PS3)
32 Naruto: Ultimate Ninja (PS2)
33 Pac-Man World Rally (PS2)
29 Rainbow Six Vegas (PS3)
33 Scarface: The World is Yours (PS2)
29 Splinter Cell: Double Agent (PS3)
29 Stranglehold (PS3)
32 Tekken: Dark Resurrection (PSP)
29 Tony Hawk's Project 8 (PS3)
29 Warhawk (PS3)

GERAL

50 As Gatas da E3
10 Cartas
82 Compras
78 MSN no PSP
12 NewsStation
8 Promoção
90 Reset
80 Superteste

REVIEW - PS2

38 Final Fantasy XII
42 Kao the Kangaroo Round 2
40 Karaoke Revolution 2
34 Okami
44 Rampage: Total Destruction
46 WinBack 2: Project Poseidon

REVIEW - PSP

40 007: From Russia with Love
44 Fifa Street 2
46 Fight Night Round 3
36 Splinter Cell: Essentials
42 Untold Legends: The Warrior's Code

DETONADOS & CIA

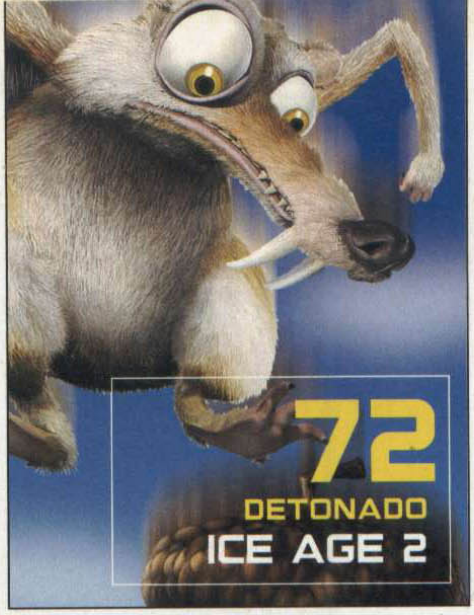
54 2006 FIFA World Cup
72 **Ice Age 2**
62 King of Fighters: Maximum Impact 2
56 Winning Eleven 10

DICAS - PS2

84 50 Cent: Bulletproof
84 Aero Elite: Combat Academy
84 Black
85 Eyetoy: Antigrav
86 Sonic Riders
86 Star Wars: Battlefront 2
86 Tomb Raider: Legend

DICAS - PSP

85 Gradius Collection
85 Harry Potter and the Goblet of Fire
86 King Kong
86 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects



86 Pinball Hall of Fame
86 Syphon Filter: Dark Mirror

GAMESHARK - PS2

88 Brother in Arms: Earned in Blood
88 Drakengard 2
88 Ghosthunter
88 Headhunter: Redemption
88 Jak 3
88 Kill Switch
88 Killer 7
88 Matrix: Path of Neo, The
88 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
89 Ratchet and Clank: Up your Arsenal
89 Resident Evil: Outbreak: File #2
89 T.M.N.T. 2: Battle Nexus
89 Test Drive: Eve of Destruction
89 Toca Race Driver 2
89 Van Helsing
89 Virtua Quest

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation,Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES,CABOS,CONECTORES,CONTROLES,MEMORY CARD,CONVERSORES,RF,CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

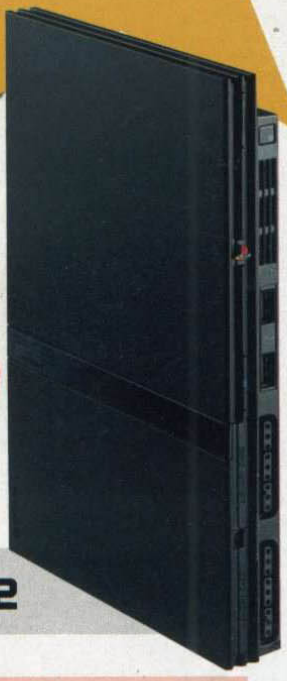
Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games	Espírito Santo
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179	Tel:(0xx27)3391-0733

PROMOÇÃO VALE-TUDO

GANHE 1 PS2 COM 1 CONTROLE ORIGINAL

O que fazer?

Chegou a hora de esquentar o tutano nesta promoção inédita. Preencha o cupom e envie junto um trabalho que mostre a equipe da **Dicas & Truques para PlayStation** fazendo a festa na E3. Vale desenho, colagem, montagem, maquete, escultura, fotografia ou até tudo isso junto. Você pode usar papel, madeira, papelão, isopor... Enfim, o que der na telha. Não tem limite e não importa o tamanho da bagaça. Vale qualquer trabalho que esteja dentro do tema. O mais criativo será premiado com um PS2 zerado. Não há limite de idade para participar do concurso.



PRÊMIO

O GANHADOR LEVA UM PS2

PROMOÇÃO ANTERIOR

FIM DO MUNDO

A promoção Fim do Mundo da edição nº 87 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 980 leitores. Um felizardo foi premiado por criar uma frase descrevendo o que faria para ganhar um PS2 se fosse Kratos, da série *God of War*. O vencedor ganhou um PS2 novinho. Confira abaixo o nome a frase do ganhador:

FRASE

Descreva o que você faria para ganhar um PS2 se fosse Kratos, da série God of War

Ana Carolina da Silva Paixão
Cajamar/SP
Frase: "Por um PS2, casaria com as três Irmãs do Destino tranqüilamente."
Prêmio: um PS2

LEIA O REGULAMENTO

1 – O cupom devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 – Butantã, São Paulo/SP – CEP: 05510-900
2 – O prazo limite para o envio do cupom é dia 5 de julho de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 – O cupom devem ser preenchido corretamente e enviado junto com um trabalho que mostre a redação da **Dicas & Truques para PlayStation** fazendo a festa na E3, a maior feira de videogames do mundo. Vale desenho, colagem, montagem, fotografia e qualquer coisa do gênero que esteja dentro do tema.
4 – Você pode enviar mais de um trabalho. Cada um deve conter um cupom preenchido corretamente da promoção Vale-Tudo.
5 – Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6 – Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os trabalhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7 – Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais do trabalho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8 – Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9 – O resultado desta promoção será divulgado na **D&T para PlayStation** 91, que estará nas bancas no dia 5 de agosto de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista D&T para PlayStation até 31 de outubro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
10 – O prêmio para o vencedor é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), a critério da redação da **Dicas & Truques para PlayStation.**
11 – Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 – O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção Vale-Tudo – D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de julho de 2006.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

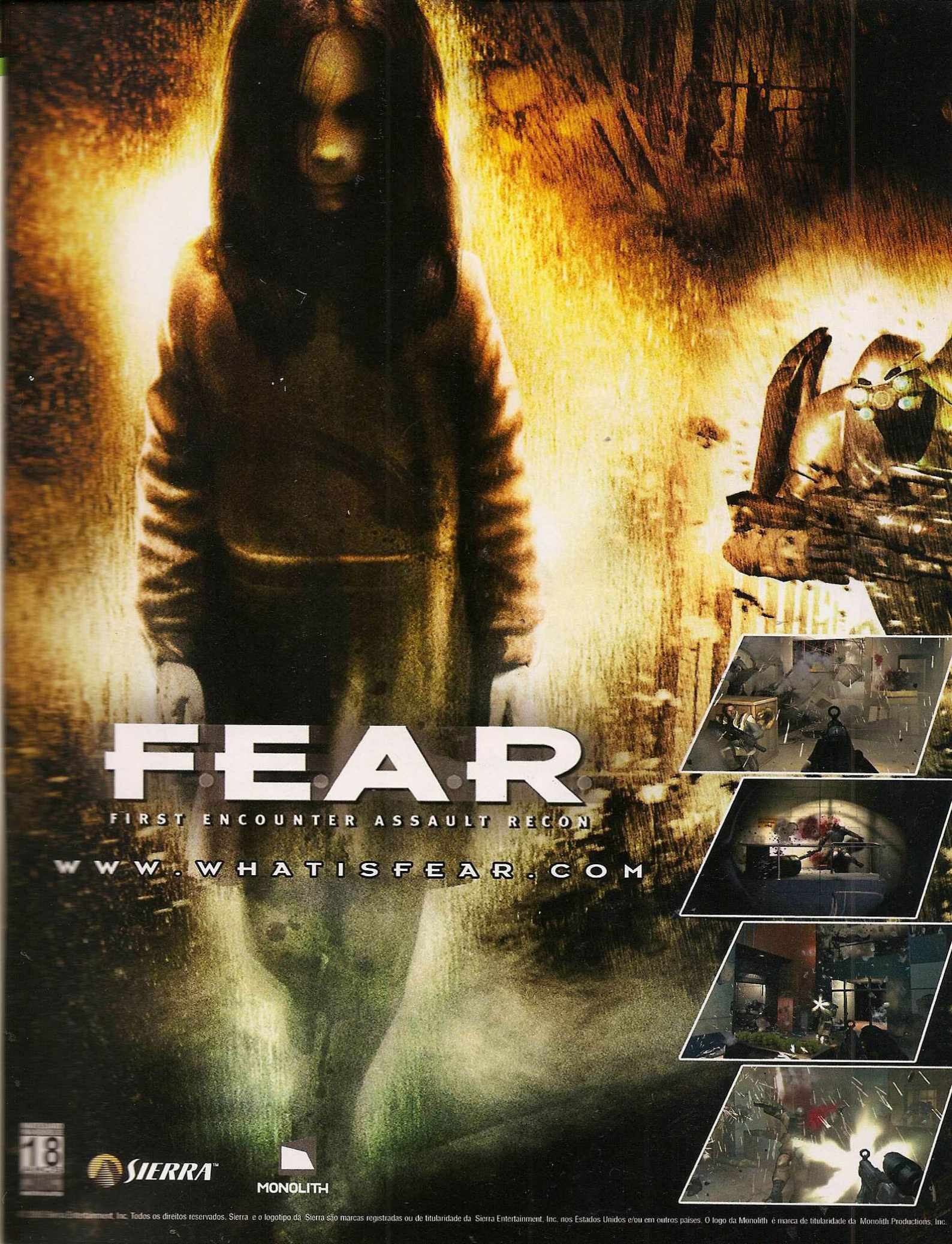
E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Se necessário, escreva um breve comentário sobre o trabalho enviado:

_____

_____

_____



Inc. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. O logo da Monolith é marca de titularidade da Monolith Productions, Inc.

FALA, GALERA!

Desabafe, reclame, elogie... vale qualquer coisa. Este espaço é seu

1, 2, 3

P Quero fazer três perguntinhas:
1- Por que a edição nº 87 veio sem a promoção do desenho?
2- A Garota Play dessa mesma edição até que é uma gata, mas vocês escolheram a pior foto que ela tirou... não tinha uma melhor, não?
3- Assim que o PS3 for lançado, vocês vão mudar o prêmio da promoção de PS2 para PS3, né?
Fagner Araújo
São Paulo - SP

R *1- Resolvemos dar um tempinho com os desenhos. Isso não quer dizer que esse tipo de promoção não vai mais existir na revista. De uma hora pra outra, ela pode voltar.*
2- Até que é uma gata?!? A Juliana é um avião! E aquela foto é linda! O problema é que talvez você estivesse acostumado às fotos, digamos, mais ousadas que andaram saindo ultimamente. Resolvemos fazer algo mais comportado pra ver o que o pessoal achava.
3- Talvez não de imediato, mas é certeza de que isso acabará acontecendo. Afinal, nossos leitores querem o melhor e nós queremos o melhor para nossos leitores.

■ **PODIA SER PIOR...** Mesmo com tanto futebol, esta é a primeira e última vez que vocês vão ver a Argentina aqui

PEDÓLATRA

P Por favor, tirem fotos das Garotas PlayStation com os pés delas aparecendo. Sou louco por pés femininos!
Yuri Toledo
São José dos Campos - SP

R *Tá louco, rapaz?!?! Tem gente querendo dar um pé na bunda dessa seção e você me vem com esse pedido sem pé nem cabeça?!? Tenha os pés no chão, Yuri...*

■ Só arrumamos esse pé-na-cova pé-rapado para satisfazer o Yuri

CÓDIGO-BOMBA

P Tenho um GameShark 4.1 para PlayStation 2 e ele funciona normalmente. Utilizei os códigos de *Resident Evil 4*, *Black* e Onimusha: Dawn of Dreams (japonês) fornecidos por vocês na seção "GameShark", só que eles não funcionam e vocês dizem que eles rolam na versão 4.1. Vocês testam os códigos?
José Marcos Nabuco Amaro Jr.
Ribeirão Preto - SP

R *Testamos, re-testamos e fritamos todos os códigos antes de servi-los a nossos leitores. O que deve ter acontecido é que talvez você tenha usado uma versão não compatível com eles. Já sabemos que o seu Onimusha é japonês, então nem por decreto os códigos funcionarão. Pela sua carta, não dá pra saber se os outros jogos também são orientais; mas se não forem, provavelmente são da Europa. Também é possível que seu aparelho seja de alguma outra marca que não InterAct e MadCatz, ou que seus jogos sejam alternativos (piratas), o que resultaria na possibilidade dos truques não funcionarem. No texto explicativo da seção "GameShark", você encontra todas essas informações.*

FADIGA FUTEBOLÍSTICA

P Estou frustrado e preocupado com vocês. Compro a revista desde a edição nº 23, e de uns tempos pra cá vocês vêm publicando detonados e reportagens enormes sobre *Winning Eleven*, todos meio parecidos. Parece que vocês fazem isso pra encher lingüiça... por que vocês não tentam inovar um pouco? Falo isso porque gosto do jogo, imagine quem não gosta! Então, galera, coloquem essa criatividade pra funcionar igual como antes, porque eu acho que vocês podem fazer melhor do que isso, não é mesmo?
Henrique Bosenbecker
Via e-mail

R *Podemos sim. E estamos fazendo. Recentemente, lançamos uma edição especial com 68 páginas falando somente de Winning Eleven. E estamos mesmo dando bastante cobertura aos jogos de futebol: nesta edição, você encontra cinco páginas de WE10 e duas de FIFA 2006 World Cup Germany. Mas fazer o que se é disso que o povo gosta? Sabemos que alguns leitores andam meio saturados com tanta bola em nossas páginas, mas o fato é que estamos em época de Copa do Mundo e os games desse esporte saem a todo momento. Talvez as matérias, à primeira vista, sejam parecidas. Isso porque os jogos também são parecidos. Mas você pode ter certeza de que damos um duro danado para descobrir as diferenças entre eles e passar as informações aos leitores sempre de forma inédita e mais interessante possível.*

ESCOLINHA DO PROFESSOR RAIMUNDO

P Na minha escola tem uns caras dizendo que a Nintendo é muito melhor do que os PlayStations. Eu tentei convencê-los, porém eles continuam dizendo que a Nintendo é melhor. Queria que vocês me falassem algumas coisas para convencer esses caras.
Stefano Ludvichak
Via e-mail

R *A D&T é uma revista que trata apenas de assuntos relacionados à marca PlayStation, mas isso não quer dizer que a equipe de produção joga somente em aparelhos dessa marca. Esse negócio de "Amo Sony, odeio Nintendo" é coisa pra fã, não pra quem é profissional e tem a responsabilidade de ser imparcial. Não entendemos direito o que esses caras quiseram dizer com "a Nintendo é muito melhor do que os PlayStations", mas se é pra te ajudar, lá vai: os PlayStations são muito melhores do que a Nintendo! Tá bom assim?*

TENTE OUTRA VEZ

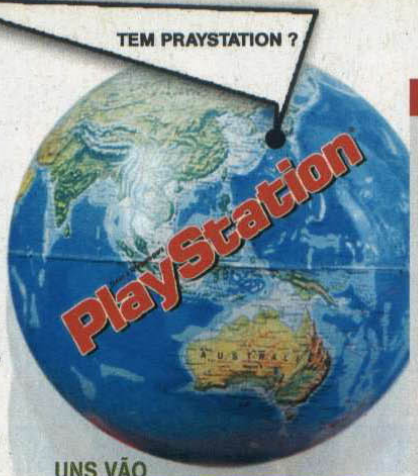
P Na edição nº 86, vi algo que me levou a escrever pra vocês: com base na matéria "Como Conseguir um PSP", tentei as nove dicas do quadro "Missão: PSP", e nada. Então, vi no quadro "Desespero Total" que existe mais ou menos 0,001% de chance de vocês me mandarem um PSP. Como sou brasileiro

e não desisto nunca, peço desesperadamente que me dêem um PSP! Estava escrito que, para ter alguma chance, a pessoa tinha que mandar milhões de cartas escritas à mão. Vou explicar: mandei várias cartas desde que comecei a ler a revista e nenhuma delas foi respondida, nem sei se elas chegaram até vocês... por isso, aproveitei que estava na casa de um amigo (eu não tenho PC) e escrevi esse e-mail!

Eduardo Mancini da Silva
Pelotas - RS

R *Ahhh... então é você quem mandou aquele monte de cartas pra cá! Ainda bem que você começou a se corresponder por e-mail, pois já não tinhamos mais espaço para guardar as suas cartas... E má notícia pra você, Edu: seu xaveco não colou e não comoveu ninguém por aqui. Parece que não é desta vez que você vai levar um PSP grátis para casa. E com essas, as estatísticas caem para aproximadamente 0,0000001% de chance por culpa sua. Será que os outros leitores pidões vão ficar com raiva de você?*

DESEQUILÍBRIOS
Essa história de jogar muito videogame pode ser prejudicial à sua saúde. Olha só o estado em que ficou nosso colega Sombra depois de mais um fechamento



UNS VÃO

P Estou indo embora para o Japão e queria saber se a revista de vocês também é lançada lá, senão eu vou ficar na mão... por favor, digam que sim!

Willian Braga
Paranaguá - PR

R *Não possuímos canais de distribuição nessa ilha distante, mas ainda há esperanças para você. Leia a próxima carta.*

OUTROS JÁ ESTÃO LÁ

P Quero parabenizá-los pela revista e fazer uma pergunta. Vocês sabiam que a revista de vocês vende muito bem aqui no Japão? Eu compro a **D&T** todo mês!

Isaque Mandu
Iwata - Japão

R *Segundo nosso tomodachi (amigo, em japonês) Isaque, a **D&T** é um sucesso internacional e pode ser encontrada até em uma ilha distante como o Japão. O provável é que ele tenha encontrado a revista em alguma banca ou estabelecimento comercial de propriedade de brasileiros. É muito comum nosso povo se reunir em países estrangeiros e formar colônias que tornam a convivência em lugares estranhos algo mais agradável, atendendo às necessidades que os brasileiros têm quando estão longe de seu país natal e, como disse nosso outro amigo Willian, não deixando ninguém na mão. Afinal, ficar sem a **D&T** é uma tremenda roubada!*

TAPAS...

A revista de vocês é uma b*%#!, até o gibi do Mickey é melhor! Vocês são os piores editores de revista do mundo todo! Um grande abraço de seu leitor nintendista, André.

André
Via e-mail

A revista de vocês só tem um problema: está igual à Band: lotada de propagandas.

Rodrigo Palanca
Embu-Guaçu - SP

Por que vocês não tomam vergonha nessas caras sujas cheias de catarro? No passado, vocês sabiam fazer revista, mas agora só sabem criticar as produtoras e detonar jogos ruins.

Jonas Souza
Anápolis - GO

E BEIJOS

É muito maneira mesmo. De todas as revistas sobre PlayStation, essa é a melhor da banca.

Patrick Barboza Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

Sempre procurei ficar bem informado sobre videogames, mas nunca encontrei uma fonte para isso. Então, em novembro de 2004, comprei a **D&T** e nunca mais me separei dela.

Bruno A. Costa
Via e-mail

Certo dia, fui à banca e a outra revista que comprava não havia chegado ainda. Então decidi comprar a **D&T** e percebi que é muito, muito melhor que a outra.

Andrei
São Paulo - SP

DOENTE TERMINAL

Faça pausas ao jogar videogame. A não ser que você trabalhe com isso...

P Tenho 22 anos e jogo videogame há 15. Sou viciado, maluco, pirado a ponto de terminar o novo *Onimusha: Dawn of Dreams* em cinco dias sem revista, só usando a minha mente. O *Resident Evil 4* foi em apenas três dias. Gostaria de saber se eu sou normal ou se existem outros seres humanos com a mesma doença. Sou técnico em processamento de dados e estou no terceiro período de ciências da computação. Me ajudem!

Marcelo Rodrigo
Rio de Janeiro - RJ

R *Você não é tão doente assim. Mas está chegando bem perto. O Sombra, por exemplo, detonou o Onimusha em três dias, e o Resident 4 foi estraçalhado pelo mesmo ser humano em menos de um dia. Tá certo que o cara é um caso à parte e que a memória da versão de GameCube ainda estava fresca na mente do rapaz, mas mesmo assim... O que isso quer dizer? Que você está quase pronto para trabalhar com games se a oportunidade surgir. Se isso acontecer, aí sim você vai ficar doente de verdade. Pra você ter uma idéia, quando não trabalhavam com videogames, os integrantes da equipe da **D&T** levavam em média uma semana para terminar games como esses que foram citados. Mas durante a produção de uma revista mensal, ninguém pode se dar a esse luxo e os jogos são detonados a toque de caixa. Aliás, caixa de remédio, que é o que os caras precisam depois de passar dias sem dormir nem comer direito. Portanto, aproveite seus games sem pressa: não queremos ver você em um sanatório ou dentro de uma camisa-de-força.*

LOST

VIRA JOGO MULTIPLATAFORMA

Dentro da escotilha havia muitos games

Depois de combater o terrorismo com Jack Bauer, da série de TV *24 Horas*, os fãs de seriados que jogam videogame terão de sobreviver e desvendar os mistérios de uma ilha inóspita na versão jogável de *Lost*, série que recentemente viu o final de sua segunda temporada, mas que já tem previsão de continuação.

O sucesso mundial de *Lost* é tão grande que a rede de TV americana ABC não perdeu a chance de transformá-lo em game. Muitos games, aliás. Os estúdios da Ubisoft em Montreal estão a cargo da criação e a empresa já prometeu versões para inúmeros consoles, entre eles PSP, PS2 e PS3. Se você está preocupado com a qualidade do game, fique sabendo que esses estúdios são os responsáveis, entre outras coisas, pela série *Prince of Persia* e pelo jogo de capa desta edição, *Assassin's Creed*.

Foto: Buena Vista Home Video Entertainment

■ PERDIDOS – O game pode até ficar porco, mas se Evangeline Lilly estiver nele a gente joga

Ainda não se sabe o nome do jogo nem as diferenças entre as versões. Só o que foi confirmado é que o game deve chegar às lojas em 2007.

AS MULHERES DE SCARFACE

Beldades de Hollywood escaladas para game no estilo de *GTA*

Palavras de Tony Montana, personagem vivido por Al Pacino em *Scarface*: "Primeiro você ganha dinheiro, depois o poder. E depois de ganhar o poder, você ganha as mulheres". Falou e disse, Tony! Para corroborar as idéias do gângster, a Vivendi Universal, produtora do game do violentíssimo filme da década de 1980, assinou contrato com cinco mulherões de Hollywood para garanti-las no jogo. Meagan Good, Vida Guerra, Jillian Barberie, Diora Baird e Amanda Righetti não terão seus corpos esculturais no game, mas suas vozes sensuais serão emprestadas às personagens que Tony vai levar para casa quando tiver muita grana. Porque primeiro você ganha o dinheiro...

JAPINHAS DE BIQUÍNI

Biquíni vira brinde em jogo de PSP

É bem provável que você não tenha ouvido falar de *Finder Love* e é mais provável ainda que não tenha vontade alguma de comprar esse jogo da Capcom para PSP. Mas e se falarmos que o jogo vem com um biquini exclusivo como brinde, você mudaria de idéia? Para promover o produto, que por enquanto só tem previsão de lançamento no Japão, a produtora de *Resident Evil* resolveu incluir em uma edição limitada (o jogo também será vendido sem biquini) esse item que muita gente pode considerar de gosto duvidoso. *Finder Love* é uma mistura de livro de gravuras digital e "simulador de amor", e virá em três versões diferentes, cada uma com uma garota diferente. Obviamente, cada menina – e cada versão diferente do software – terá seu próprio biquini. E aí? Você ou sua namorada já decidiu o que usar na praia este ano?

■ CALMA, MARMANJOS – De brinde, só o biquíni. A garota só vem em versão virtual

INFOGAMES &

TECGAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES

BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2 400C

DRIVE X-BOX

LA 6598 ORIGINAL

LEITOR GAME CUBE

LEITOR PSTWO

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

* Sujeito aprovação de crédito

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Aceitamos os Cartões: Maestro · MasterCard · VISA Electron · VISA · REDE SHOP

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

■ **EXTRAS** – A versão interativa da HQ tem informações que não saíram na revista em quadrinhos gringa

METAL GEAR ESTÁ COM TUDO

Depois da HQ no PSP, diretor do game anuncia *MGS* nos cinemas

Demorou, mas finalmente aconteceu: Hideo Kojima, pai da série *Metal Gear Solid* e idolo dos donos de PlayStation, confirmou que sua mais famosa criação vai chegar à tela dos cinemas. Kojima recusou inúmeros convites para dirigir ele mesmo o filme baseado nos games do espião/agente/soldado alterado geneticamente Snake, mas pelo menos deu autorização a uma produtora ainda não revelada (e, claro, ganhou uma grana com isso) para trabalhar no projeto. O longa deve ficar pronto em 2007.

E para quem não agüenta mais esperar por uma nova história do nosso clone favorito assinada pelo mestre Hideo, *Metal Gear Solid Bande Dessinee*, do PSP, traz uma versão interativa dos 12 capítulos da HQ que saiu nos EUA. A novidade é que, para deixar a leitura mais agradável, no PSP os quadrinhos terão alguns modos especiais que incentivam o jogador a solucionar alguns enigmas e conseguir informações extras que não apareceram na versão em papel.

■ **EMPENHO** – Vale tudo para não faltar PS3 no lançamento

PS3 PRODUZIDO FORA DO JAPÃO

Estratégia é parte do esforço da Sony para o lançamento do sistema

Com seu novo console, o PS3, a Sony adotará uma estratégia de fabricação inédita. Como pretende lançar o produto em todo o mundo em novembro deste ano, e como suas previsões de vendas até março de 2007 são de sete milhões de unidades, a empresa resolveu confiar parte da produção para suas fábricas fora do Japão, mais especificamente as instalações da companhia na China. Como no amor e na guerra pela nova geração vale tudo, essa rapidez na produção do console pode ser decisiva para o sucesso da Sony.

GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar anuncia seqüência de sua série de sucesso no PS3

Falta mais de um ano para o dia 16 de outubro de 2007, mas já é tempo de os fãs de *GTA* saberem que é nesse exato dia que o próximo capítulo da série será lançado. E, apropriadamente, o título já começou a causar polêmica. Durante a coletiva de imprensa da Microsoft na E3 2006, a empresa anunciou *GTA IV* para Xbox 360. Até aí, tudo bem. O problema foi que alguns sites apressadinhos deram a notícia como se esse fosse um game exclusivo para o console da Microsoft. Mais do que depressa, a Rockstar veio à público para desmentir a história. Por isso, nada de desespero, fãs da Sony: o PS3 vai ter sua versão de *GTA IV*. Infelizmente, nenhum detalhe foi revelado sobre o game, exceto pelo fato de que o desenvolvimento está a cargo da Rockstar North, estúdio onde foram produzidos *GTA III* e *GTA: Liberty City Stories*.

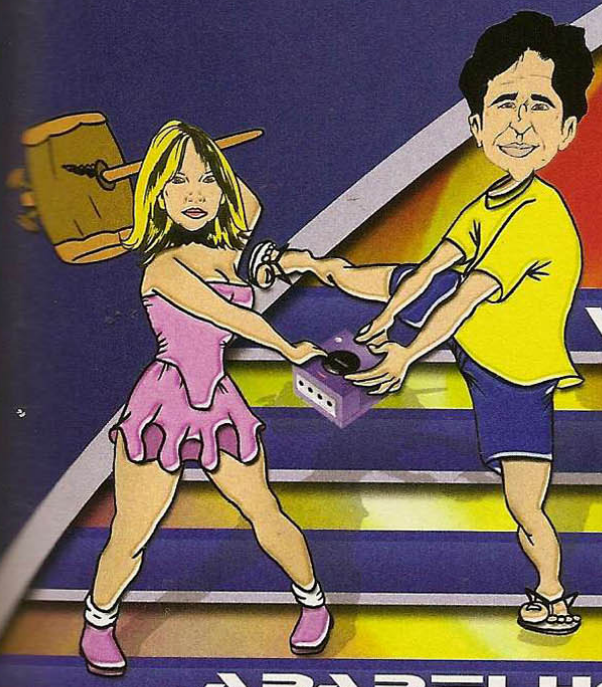
ERRATA

Essa foi feia. Em função da demora no recebimento de nossa cópia de *Final Fantasy XII*, o review do jogo, que estava anunciado na capa da edição 88, não pôde ser incluso na edição. Pedimos desculpas pelo inconveniente. O review está na página 38.

ARI GAMES

Ary Victor Eletrônica Ltda.

arigames@terra.com.br



VENDEMOS

TROCAMOS

CONSERTAMOS

APARELHOS E ACESSÓRIOS

VENHA CONFERIR

O QUE HÁ DE MELHOR EM VIDEO GAMES

Tels.: (21) 2671-8601 // 2782-2068

Cheque e Cartão em 6x s/ juros / Também fazemos crediário

Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02 - Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ

VISA Electron · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Losango · MasterCard Maestro · MasterCard Eletronic · REDE SHOP · AMERICAN EXPRESS · BANCO REAL ABN AMRO · Diners Club International

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 22 e 23 de maio, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,29 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os videogames pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB.

Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903 - 1010	R$ 920,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694 - 5177	R$ 590,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 850,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274 - 2988	R$ 692,00	R$ 85,00	R$ 69,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852 - 2881	R$ 650,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 850,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681 - 3807	R$ 699,00	R$ 95,00	R$ 89,00	R$ 1.000,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271 - 9537	R$ 620,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
BUTICA GAMES	(0XX11) 6244 - 5392	R$ 610,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 800,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524 - 4741	R$ 890,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072 - 2073	R$ 630,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 890,00
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846 - 4375	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 70,00	R$ 960,00
ELETROMÍL	(0XX11) 3362 - 2306	R$ 635,00	R$ 77,50	R$ 45,00	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361 - 2783	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122 - 5252	R$ 849,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1.049,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981 - 8779	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 65,00	_____
GAME WORKS	(0XX11) 5562 - 2667	R$ 590,00	R$ 85,00	R$ 85,00	R$ 900,00
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326 - 0045	R$ 680,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 950,00
NETÚNIA	(0XX11) 3825 - 7600	R$ 850,00	R$ 100,00	R$ 108,00	_____
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976 - 9625	R$ 750,00	R$ 85,00	R$ 85,00	_____
PLANET GAMES	(0XX11) 6987 - 2641	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1.050,00
PLAYHOUSE	(0XX11) 3337 - 1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 950,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585 - 0566	R$ 600,00	R$ 99,00	R$ 60,00	R$ 899,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277 - 0751	R$ 740,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 890,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721 - 4045	R$ 750,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1.000,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687 - 4471	R$ 799,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631 - 9979	R$ 780,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328 - 6804	R$ 750,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201 - 1845	R$ 650,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TEC GAMES	(0XX11) 3362 - 0036	R$ 530,00	R$ 70,00	R$ 55,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411 - 1884	R$ 999,00	R$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191 - 3000	R$ 600,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 850,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272 - 4943	R$ 849,00	R$ 74,00	R$ 58,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541 - 2066	R$ 750,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234 - 1584	R$ 699,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698 - 5598	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 899,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331 - 7085	R$ 599,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232 - 0605	R$ 740,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 1.150,00

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Jogos para Play II
à partir de R$ 75,00

Play Slim
R$ 599,00

PSP
CONSULTE

Jogos para Xbox 360
CONSULTE

Xbox 360
CONSULTE

Jogos para Xbox
CONSULTE

Xbox
CONSULTE

DS + Mario Kart

a partir de
R$ 699,00

Assistência Técnica

Orçamento sem Compromisso

Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade. (Apenas pessoalmente)

PROMOÇÃO:

Jogos para computador. Confira:

Confira as promoções em nosso site:

www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X

American Express · Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club International · Rede Shop · Visa Electron · Visa

(11) 5585-0566 / 5581-5592

Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália

Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

ESPECIAL E3

CURIOSIDADES

A MAIOR FEIRA DO MUNDO

São 50 mil metros quadrados de área dedicada aos games. Difícil de imaginar? Pense em seis campos de futebol oficiais da FIFA. É grande...

E3 2006

por Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Leandro Calçada e Nelson Alves Jr.

Às vésperas do lançamento do PS3, a E3 2006 mostra o que o novo console da Sony é capaz de fazer

Esqueça as eleições presidenciais, as CPIs, o Panamericano, a Copa do Mundo... enfim, pode esquecer tudo o que rola no mundo lá fora. Maio foi mês de E3 em Los Angeles, nos EUA, e este ano, a maior feira de games do mundo não foi um evento qualquer. Lá, pela primeira vez, o PlayStation 3 foi mostrado na prática, e o que é melhor: foi divulgada a data exata

ESPECIAL E3

SÓ DÁ GAMER NOS EUA

A pesquisa da ESA é indiscutível: 69% dos chefes de família norte-americanos jogam videogame. Videogame lá é coisa de adulto.

TUDO PODE MUDAR

O controle do PS3 foi alterado na última hora para a E3, mas o aviso da Sony sob os protótipos era claro: tudo ainda pode mudar até o lançamento do console.

MULHERADA DOMINA

E não são só as gatas dos estandes (as fotos delas estão na página 50). Nos EUA, 42% dos jogadores pertence ao sexo mais bonito (o feminino, é claro).

■ **MUVUCA** Profissionais e jornalistas do mundo inteiro se reúnem na E3 para ver o futuro dos games. E toda esta multidão quer testar todos os jogos disponíveis

■ **PLAY 3** Ele foi o astro principal da E3 2006

FOTO: Nelson Alves Jr.

■ **PROTÓTIPO** Os games de PS3 rodavam aqui

FOTO: Luiz Siqueira

■ **PSP** A EyeToy vai estrear em versão portátil

FOTO: Nelson Alves Jr.

do lançamento do console. Como a gente sabe que é nisso que você está mais interessado, vou adiantar a bomba aqui. O PS3 chega às lojas japonesas dia 11 de novembro, e nos EUA, Europa e Austrália, o console estará à venda no dia 17.

A hora do PlayStation 3

O mundo inteiro prendeu o fôlego quando o presidente da Sony Computer Entertainment dos EUA, Kaz Hirai, abriu a coletiva de imprensa da empresa, um dia antes do início oficial da E3: "Estou aqui para provar que a nova geração só vai começar quando a Sony lançar o PlayStation 3", reafirmando o que disse em todos os eventos de games desde o ano passado. Para provar isso, só mostrando o console em funcionamento.

Foi o que aconteceu nesta E3. Lotado, o estande da Sony estava tomado por estações de demonstração com jogos do novo PlayStation nos mais diversos estágios de desenvolvimento. Títulos como *Warhawk*, *Gran Turismo HD* e até mesmo o *Formula One 06*, que impressionou pelos trailers exibidos no ano passado, estavam lá, rodando em protótipos do videogame para quem quisesse pegar o controle e jogar.

Ah, o controle

E já que o assunto é controle, saiba que o novo Dual Shock do PS3 causou o maior burburinho da E3 deste ano. E o motivo é simples. O protótipo em forma de bumerangue, que vinha sendo exibido pela Sony desde 2005, saiu de cena e deu lugar a um controle idêntico no visual ao do PS2, mas com novos analógicos, gatilhos no lugar dos botões L2 e R2 e um sensor de movimento. É isso mesmo: o controle do Play 3 agora sabe quando você o move para os lados ou o gira, e pode usar isso nos jogos. *Warhawk*, aliás, foi modificado de última hora só para demonstrar este recurso.

O PS2 não morreu

É claro que não rolou só PS3 na E3. O PS2 teve bem menos lançamentos, é claro, mas jogos como *God of War 2* e *Guitar Hero 2* agitaram a feira, que também tinha novidades para o PSP, como a EyeToy portátil, que chega às lojas em breve. Mas é óbvio que o astro era o PS3, e é por isso que ele é o tema central de nossa cobertura da maior feira de games do mundo, que você confere nas páginas a seguir.

PLAYSTATION 3

Poder de supercomputador, jogos em alta definição, rede online gratuita e até controle sensível a movimento. Conheça o sucessor do PS2

E3 2006

REDE SEM FIO

Disponível apenas na versão mais cara do PS3, o rádio Wi-Fi poderá ser usado para conectar o PS3 à internet e para se comunicar com o PSP sem o uso de cabos. Na coletiva da Sony, por exemplo, o PSP foi usado como retrovisor no jogo *Formula One 06*.

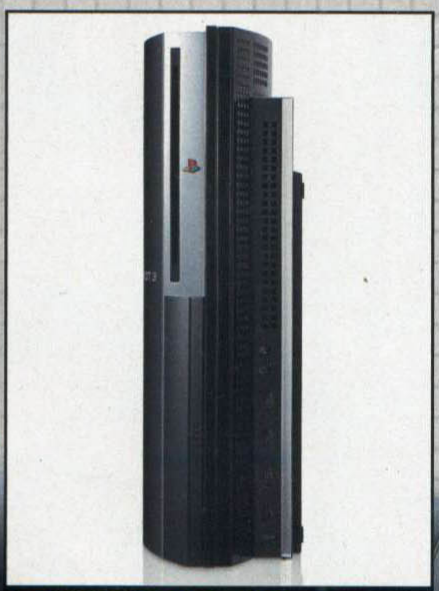
CABO DE ÁUDIO ÓTICO

É o mesmo do PS2 e serve para ligar o console num homet theater para obter a máxima qualidade sonora. Os jogos do PS3 terão 5.1 canais de áudio no mínimo, mas não há nada que impeça o console de utilizar sistemas de som ainda mais poderosos.

LEITOR DE CARTÕES DE MEMÓRIA

Lê cartões de memória nos formatos Memory Stick e Memory Stick Duo (normais ou Pro), SD/MMC e CompactFlash. O acessório só vem embutido na versão mais cara do PS3.

É preto – Notou a diferença em relação aos protótipos anteriores? Apesar de haver a possibilidade de o PS3 existir em múltiplas cores, a Sony anunciou que no lançamento apenas a versão preta estará disponível.



■ **ACABAMENTO PRATEADO** – A princípio é este o detalhe visual que vai diferenciar o PS3 mais sofisticado da versão com HD de 20 GB

HD

De 20 GB na versão mais barata do PS3 ou de 60 GB na mais cara, o disco rígido vem embutido no console e servirá para guardar savegames e conteúdo vendido pela PlayStation Network Platform, a rede online da Sony que vai concorrer com a Xbox Live, da Microsoft.

Maior que o PS2 – Não se engane pelas linhas curvilíneas. O PS3 é grande. São 32,5 cm de largura por 9,8 cm de altura por 27,4 cm de profundidade. A fonte de energia será interna, como a do PS2 quadradão.

Player de Blu-ray – Vai rodar CDs e DVDs de música, filmes e jogos dos PlayStation anteriores. Os jogos de PS3 virão apenas em discos Blu-ray, para evitar a pirataria.

Conexões USB – São quatro na frente do console para carregar os controles e ligar acessórios como a nova EyeToy.

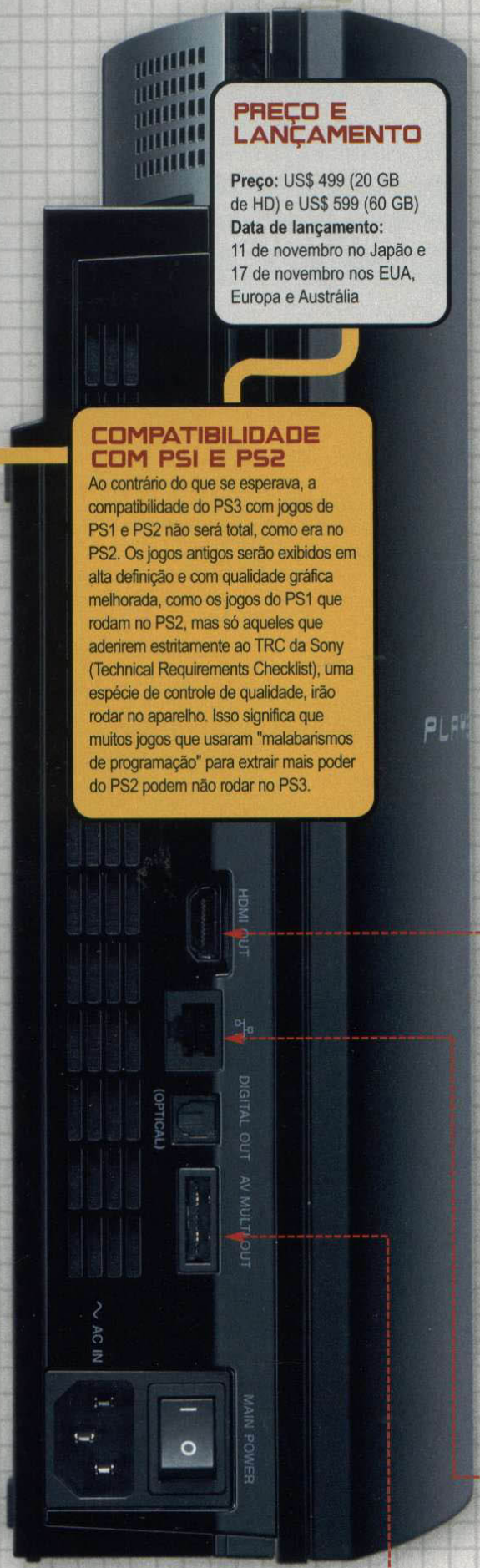
■ **QUASE LÁ**
A apenas meses do lançamento, este protótipo do PS3 tem tudo para ser a versão definitiva do aparelho

PREÇO E LANÇAMENTO

Preço: US$ 499 (20 GB de HD) e US$ 599 (60 GB)
Data de lançamento: 11 de novembro no Japão e 17 de novembro nos EUA, Europa e Austrália

COMPATIBILIDADE COM PS1 E PS2

Ao contrário do que se esperava, a compatibilidade do PS3 com jogos de PS1 e PS2 não será total, como era no PS2. Os jogos antigos serão exibidos em alta definição e com qualidade gráfica melhorada, como os jogos do PS1 que rodam no PS2, mas só aqueles que aderirem estritamente ao TRC da Sony (Technical Requirements Checklist), uma espécie de controle de qualidade, irão rodar no aparelho. Isso significa que muitos jogos que usaram "malabarismos de programação" para extrair mais poder do PS2 podem não rodar no PS3.



FONTE DE ENERGIA INTERNA
Como o PS2 quadradão, a fonte de energia fica integrada ao console

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Não foram anunciadas quaisquer mudanças no processador central (CPU) e no processador gráfico (GPU) do PlayStation 3, por isso, relembre os dados técnicos do console e saiba o que eles significam para a qualidade dos jogos da nova geração:

CPU: CELL (SONY/IBM/TOSHIBA)

Estrutura: um núcleo (PPE) do tipo PowerPC e oito unidades de processamento paralelo (SPEs)*

Freqüência de operação (PPE e SPEs): 3,2 GHz

Diferença entre a PPE e as SPEs: O PPE é um processador PowerPC convencional, semelhante aos usados em computadores Macintosh, enquanto os SPEs são processadores RISC especializados em cálculos vetoriais, mas sem acesso direto à memória do sistema.

Performance teórica: 18 bilhões de produtos vetoriais por segundo e 218 GFLOPS (bilhões de cálculos em ponto flutuante por segundo).

O que isso significa: a estrutura com uma PPE e sete SPEs do Cell tem por objetivo servir de ponte entre os programas convencionais, feitos para PC, e os especializados, para videogames. Em uma situação ideal, o PPE (o núcleo principal da CPU), serve apenas para coordenar os SPEs, que cuidariam da maior parte dos cálculos complicados em paralelo. Se você quer ter uma idéia do que a CPU do PS3 será capaz de fazer, olhe os jogos atuais do Xbox 360, da Microsoft. Apesar de a CPU do PS3 ser mais potente, este poder extra deve ser usado apenas por jogos exclusivos e pelo player de discos Blu-ray, uma vez que as produtoras de jogos multiplataforma estão tratando o console da Sony e o da Microsoft como máquinas de potência similar.

* Uma das SPEs é desativada por padrão para reduzir a incidência de defeitos no processo de fabricação do chip

GPU: RSX (NVIDIA)A

Freqüência de operação: 550 MHz

Número de operações de shader por ciclo: 136 (74,8 bilhões por segundo)

Resolução máxima: HDTV 1080p (1920 x 1080 pixels)

Precisão de cores por pixel: 128-bit

Performance teórica: 1,8 TFLOPS (trilhões de cálculos em ponto flutuante por segundo)

O que isso significa: a capacidade de gerar gráficos em alta definição é fundamental para o Play 3, mas não é só a alta definição que importa em um jogo. A quantidade de efeitos visuais também precisa de ser grande, por isso a GPU deve combinar alta performance com um grande número de operações de shader por segundo. A alta precisão de cores por pixel também é importante, pois ela é necessária para criar cenas em HDRI (High Dynamic Range Imaging), um processo que representa de forma bem mais realista os efeitos de luz e iluminação dos ambientes no mundo real.

MEMÓRIA

Memória da CPU: 256 MB RAMBUS

Freqüência de operação: 3,2 GHz

Memória da GPU: 256 MB GDDR3 VRAM

Freqüência de operação: 700 MHz

O que isso significa: a memória separada para CPU e vídeo é algo inédito no projeto dos consoles da linha PlayStation. Esta estrutura reduz a flexibilidade na criação de jogos, mas permite que a CPU tenha mais performance, já que sua memória exclusiva trabalha em uma freqüência de operação mais rápida. Na prática, isso pode limitar a qualidade de texturas de alguns jogos, mas deve contribuir para evitar as quedas bruscas de desempenho, tão comuns no PS2.

Conexão de áudio e vídeo – É o mesmo modelo de conexão do PS2, e como o console anterior já suportava cabos de vídeo componente e S-Video, é provável que os cabos atuais funcionem no PS3.

Rede Gigabit – As primeiras imagens divulgadas traziam três conexões de rede, mas o protótipo exibido na feira trouxe apenas uma. A conexão de rede ainda é de 1 GBps, ou seja, dez vezes mais rápida que as placas de rede comuns de PC. Não há modem no PS3. Internet, só com conexão de banda larga.

Saída de vídeo HDMI – É a melhor saída de vídeo possível. Totalmente digital, a conexão só está disponível nas TVs de alta definição mais poderosas, e é obrigatória para quem quiser ver filmes em Blu-ray ou jogos em 1080p, a resolução máxima do PS3. Vale lembrar que esta saída também só está disponível na versão mais cara do PS3.

O CONTROLE DO PS3

Sai o bumerangue, volta o visual do Dual Shock. Mas não se engane, este não é o mesmo controle do PS2

BOTÃO NOVO

Ainda não foi divulgada qual a função do botão novo que fica entre os analógicos. Pode ser que ele sirva para estabelecer o link sem fio entre o controle e o console, para desligar o PS3 remotamente ou pode até ser que ele seja um clone do botão Guide do Xbox 360, para acessar funções da rede online ou do sistema do PS3.

Novos analógicos – Os botões ficaram mais achatados, facilitando o apoio dos polegares, e a área de controle aumentou um pouco, melhorando a precisão. Internamente, a precisão também melhorou. São 10 bits de dados em vez dos 8 bits anteriores, 25% a mais de precisão nos dados captados pelo controle.

Sem fio – O novo controle do PS3 não usa fios para se comunicar com o console. A princípio a Sony prometia até sete controles simultâneos, mas os quatro indicadores luminosos sugerem que o número máximo de jogadores não deve passar de quatro, como no concorrente Xbox 360. Controle e console se comunicam pelo sistema Bluetooth, usado por telefones celulares, PDAs e fones de ouvido modernos.

Gatilhos analógicos – Os botões L2 e R2 ganharam mais profundidade e agora têm controles analógicos. Parece uma mudança banal, mas isso torna o controle do PS2 perfeito para jogos de corrida, pois é possível acelerar e frear de forma precisa usando os indicadores, o que vai facilitar muito a vida dos fanáticos por *Gran Turismo*, *Formula One* e afins.

SENSOR DE MOVIMENTO

Foi a principal surpresa revelada pela Sony na E3. Como no concorrente Nintendo Wii, que também foi exibido na E3, o controle do PS3 tem o que a empresa chama de seis eixos de liberdade de movimento. Mova o controle para cima e para baixo, para frente e para trás ou para os lados e ele reconhece o movimento. Gire-o em qualquer dos três eixos e ele identifica o giro também.
O sistema é semelhante ao que a Nintendo já explorou em títulos de GBA, como *Warioware Twisted*, e apesar de detectar movimentos, não permite apontar objetos de forma precisa na tela, como o controle do concorrente Nintendo Wii. Na conferência da Sony, antes da E3, o famoso patinho amarelo da empresa foi usado para demonstrar o recurso, que estava disponível para teste na feira pelo jogo *Warhawk*, no qual era possível usar os movimentos da mão para direcionar a nave.

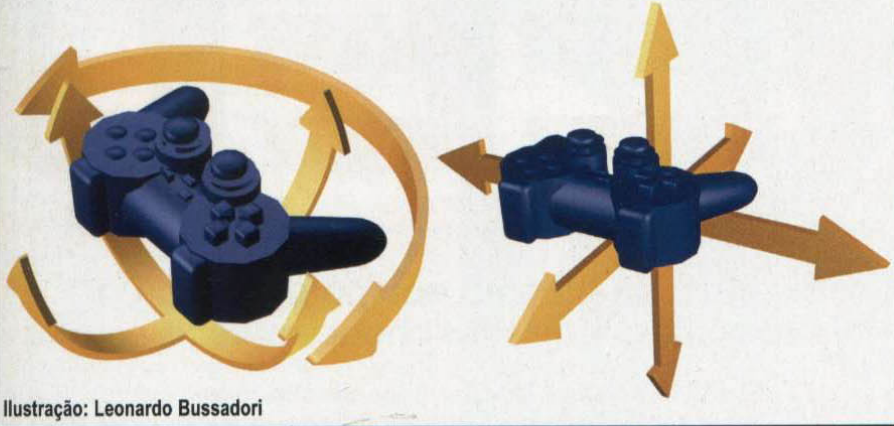


Ilustração: Leonardo Bussadori

PLAYSTATION NETWORK PLATFORM: A REDE ONLINE DO PLAY 3

Não é só o controle do PS3 que aproveita conceitos anunciados ou explorados antes por outras empresas. Em resposta à Xbox Live, a Sony reafirmou em sua coletiva de imprensa antes da E3 que o novo console será lançado junto com um serviço online, a PNP, ou PlayStation Network Platform. O serviço básico gratuito trará os mesmos recursos da Xbox Live básica, incluindo o download de trailers e demos de jogos e a venda de itens e, provavelmente, jogos casuais, mas com uma diferença fundamental: o multiplayer tradicional, ao contrário da Live, será gratuito.

Ainda não se sabe se todos os jogos com multiplayer poderão ser jogados na PNP sem a assinatura paga da rede ou se o serviço pago se diferenciará do gratuito apenas por bônus como servidores mais rápidos e créditos para a compra de itens, mas o fato é que a Sony garantiu que a funcionalidade gratuita da PNP incluirá o multiplayer tradicional, ao contrário da rede Live, do concorrente Xbox. Ótima notícia para quem estava com medo de ter de pagar para jogar online na nova geração.

E A EYETOY DO PS3?

O design da nova câmera do PS3 não foi exibido na feira, mas já se sabe que ela terá resolução mais alta que a EyeToy e será capaz de reconhecer objetos colocados em seu campo de visão. O cardgame *Eye of Judgement*, mostrado pela Sony, demonstrou isso de forma incrível, com um tabuleiro real em que as cartas colocadas viravam monstros na tela.

DUAS CONFIGURAÇÕES

Uma coisa ficou comprovada nesta E3. Jogar na nova geração não custa nada barato. Como o Xbox, o PS3 virá em duas configurações, uma custando US$ 499, com HD de 20 GB, e outra mais cara, que será vendida nos EUA a US$ 599, mas que terá HD de 60 GB, além de trazer embutido um leitor de cartões de memória, rede Wi-Fi e saída HDMI para vídeo digital em alta definição.

Por trazer HD embutido em ambas as configurações, a versão mais barata do PS3 parece um bom negócio, mas fique esperto. Graças ao sistema de proteção contra cópias do Blu-ray, que permite que um filme reduza a sua resolução ao ser transmitido por saídas analógicas, só será possível obter a máxima qualidade de todos os filmes distribuídos no novo formato se a saída HDMI for utilizada. Conclusão: se você já vai gastar com um TV de alta definição insano, é melhor não economizar no console.

JÁ VAI TARDE – Agora que o bumerangue se foi, sejamos sinceros: ele era feio mesmo

MAIS LEVE, MAS SEM VIBRAÇÃO

O Dual Shock não tem mais Shock. Isso mesmo. Com a desculpa de que a vibração interferiria com o sensor de movimentos, a Sony retirou o recurso do controle do PS3. O fato de que a Immersion, suposta criadora do recurso, tenha vencido recentemente um processo contra a Sony por violação de patente não tem nada a ver com isso. Nada mesmo...

CONEXÃO USB

O conector USB serve para recarregar a bateria do controle sem fio e também para jogar sem o uso de pilhas ou baterias. Não foi anunciada uma versão com fio do controle, mas é evidente que se a Sony não lançar uma versão mais barata do controle, com cabo USB fixo, alguma produtora terceirizada o fará.

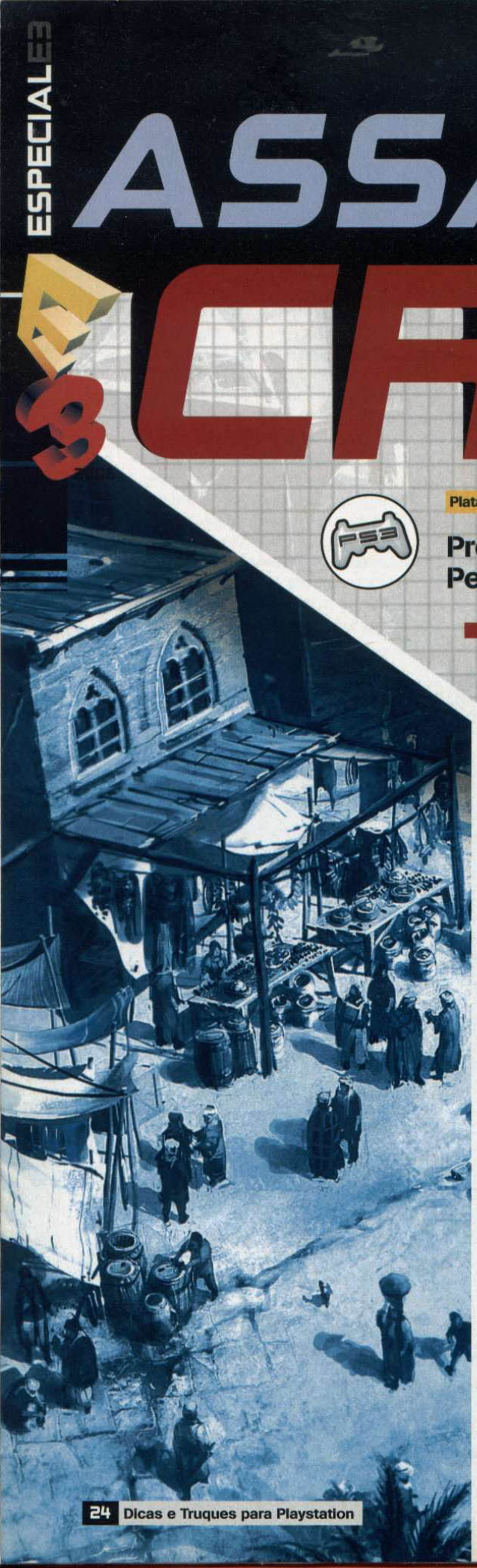
ASSASSIN'S CREED

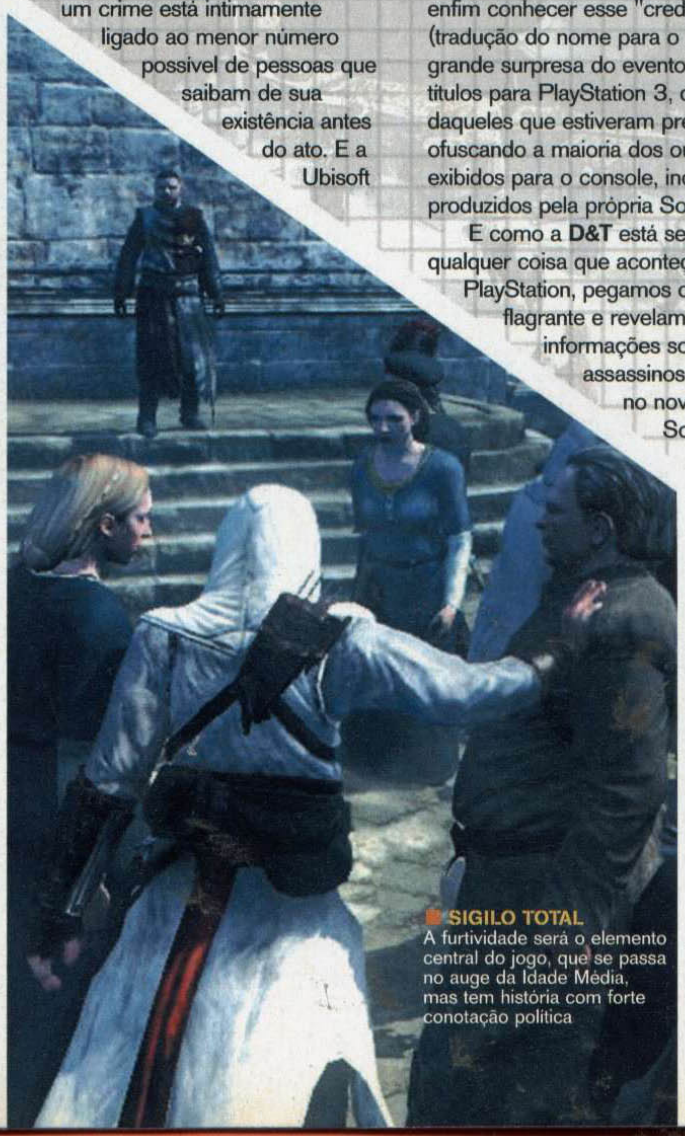
Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Ubisoft **Produtora:** Ubisoft Montreal **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

Produzido pela mesma equipe de Prince of Persia, surpresa do PS3 chega matando a pau

Tirando a bandidagem brasileira, que parece que gosta de aparecer nos jornais, os assassinos são uma espécie sigilosa. Afinal, o sucesso de um crime está intimamente ligado ao menor número possivel de pessoas que saibam de sua existência antes do ato. E a Ubisoft levou essa idéia a sério. Tanto que manteve seu novo game para PS3, *Assassin's Creed*, em segredo até alguns dias antes da E3 2006. Com as investigações rolando durante a feira, no entanto, o mundo pôde enfim conhecer esse "credo de assassinos" (tradução do nome para o português). Foi a grande surpresa do evento entre os futuros títulos para PlayStation 3, caindo nas graças daqueles que estiveram presentes à feira e ofuscando a maioria dos outros games exibidos para o console, inclusive aqueles produzidos pela própria Sony.

E como a **D&T** está sempre de olho em qualquer coisa que aconteça no universo PlayStation, pegamos os caras em flagrante e revelamos todas as informações sobre os assassinos que vão estrear no novo console da Sony, para que você não seja pego de





SIGILO TOTAL
A furtividade será o elemento central do jogo, que se passa no auge da Idade Média, mas tem história com forte conotação política

surpresa por este excelente jogo que vai mostrar todo o potencial do PS3.

Pano de fundo cultural

Assassin's Creed está ganhando vida pelas mesmas mãos que produziram *Prince of Persia: The Sands of Time*, o primeiro game "moderno" do Príncipe que já atravessou décadas de videogame. A equipe da Ubisoft Montreal, aliás, está muito contente em poder mostrar e falar sobre o jogo depois de mais dois anos de um desenvolvimento calado. Agora eles querem mostrar ao mundo que têm um jogo completamente diferente de tudo o que já foi criado no gênero.

Os três *Prince of Persia* do PS2 são provas de que esta equipe sabe como contar uma boa história. Mas ao contrário da trama das areias do tempo, *Assassin's Creed* não se inspira em lendas das mil e uma noites. Situado no ano de 1191, o game se apoia em fatos históricos para retratar os tempos medievais, mais especificamente a época das Cruzadas, apenas algumas semanas após os cristãos terem invadido e conquistado a cidade de Acre, em Israel (não confundir com o Estado brasileiro onde a **D&T** é campeã de vendas entre as revistas de games).

Foi nesse período que a palavra "assassino" surgiu. Um grupo de guerreiros muçulmanos liderado por um homem de nome Hassan ganhou fama e passou a ser temido na região ao eliminar líderes políticos que se opunham às suas idéias. Se você não ligou os pontos, perceba que, foneticamente, Hassan lembra "assassino". E como esse grupo era na verdade uma sociedade secreta, a equipe de produção do jogo enxergou nele uma oportunidade para, com base nos livros de história, expandir um universo que tem tudo a ver com um game de ação de nova geração.

E são os livros que contam que o lema dos Assassinos era "Nada é verdadeiro. Tudo é permitido". Essas palavras tocaram fundo em Patrice Desilets, diretor de criação da Ubisoft, que exibiu o jogo a portas fechadas, na E3, para a equipe da **Dicas & Truques**. "Assim que li a frase, vi um game ali. Tudo é uma ilusão, e você pode fazer o que quiser". No game, os Assassinos lutam contra organizações políticas e religiosas que forçam o povo a acreditar que tudo o que lhes dizem é verdade e que quase nada que eles querem é permitido. Mais ou menos como nos tempos atuais, mas essa é outra história...

HASSASSINS
Este era o nome dos membros do clã de Hassan, famoso por seus crimes políticos. Foi a atuação deles que levou à criação da palavra Assassino

Estética do assassínio

Esse ser misterioso envolto em um capuz branco que você vê nas imagens destas páginas se chama Altair, aprendiz do Castelo de Masyaf e astro principal de *Assassin's Creed*. Seu nome, em árabe, quer dizer águia; e ele não foi batizado assim por acaso – o nome tem a ver com a linguagem visual usada no personagem, cujos movimentos e postura lembram os de uma ave de rapina. Encostado em uma parede, a sombra de seu capuz lembra um bico afiado, e sua adaga, que só aparece quando ele pula para surpreender os inimigos, assemelha-se a uma garra.

Só que Altair não é um criminoso comum do passado, desses que matavam a esmo pelas ruas da Palestina. A Ubi quer que os jogadores tenham outra percepção da palavra "assassino" depois de jogarem, por isso, fugiu do estereótipo de matador dos games recentes. Em meio ao caos da Terceira Cruzada, os soldados cristãos comandados por Ricardo Coração de Leão querem retomar a Terra Prometida das mãos de Saladin e do povo muçulmano. A função de Altair não é só matar, é acabar com o conflito na Palestina, de preferência sem sacrificar inocentes, ou seja, seus alvos têm de ser muito bem escolhdos.

Para cada vitima, o Assassino deve planejar seu ataque cuidadosamente. As missões se dividem em três passos. Primeiro, é necessário localizar o alvo em uma das cidades ou áreas descampadas do jogo. A seguir, é preciso se esgueirar entre os habitantes locais, ou escalar e fazer acrobacias por entre os prédios para chegar na vitima.

O próximo passo é o assassinato em si. Mas antes é preciso descobrir o melhor caminho para se aproximar e matar o inimigo cara a cara, já que, historicamente, os Assassinos nunca matavam à distância. Portanto, para não incorrer em marasmo, este trecho do jogo está sendo planejado nos mínimos detalhes para transmitir muita emoção nos breves segundos que durar. Truques visuais, como desaceleração do tempo e aproximação extrema em close, pretendem emular o horror da perda de uma vida humana. É aí que *Assassin's Creed* se diferencia de outros títulos do gênero: mesmo eliminando suas vitimas, Altair sente um profundo respeito por elas, honrando os moribundos no momento de suas mortes. Segundo Desilets, a inspiração veio de uma cena do filme *O Resgate do Soldado Ryan* em que um alemão mata um americano com uma faca e faz o gesto de silêncio com o dedo, tentando, de certa forma, transmitir paz ao homem que vê a morte chegar. A intenção é dar profundidade a esses instantes, fazendo com que os jogadores sintam o dilema de matar alguém em nome de um bem maior. Após o assassinato, a vitima libera informações a respeito da conspiração que é o mote principal do jogo e o terceiro passo da missão se inicia.

Pernas pra que te quero

Talvez o mais importante aspecto da jogabilidade, e aquele que carrega o maior número de variações, seja o último dos três passos descrito pelos produtores: a fuga. Depois que o sangue for derramado, o Assassino deve fugir sem ser pego. Isso pode envolver combate com os guardas, corridas acrobáticas pelos telhados e até mesmo tentativas de se misturar à multidão ou se confundir com os cenários, para despistar os perseguidores. O processo completo de eliminar um alvo pode levar de dez minutos a uma ou duas horas. Tudo depende das escolhas do jogador.

A estrutura do jogo permite mais de 60 personagens não controláveis (NPCs) na tela ao mesmo tempo, todos com comportamento e inteligência artificial individuais. Na maioria dos games com jogabilidade aberta, os NPCs cumprem seu papel em uma rota determinada que os leva do ponto A ao ponto B. Se o jogador quebra essa rotina

DRAMÁTICO
Nenhuma morte em *Assassin's Creed* é em vão. O momento em que uma vida humana é tirada aqui passa bem longe do banal

REALIDADE
Não é só o comportamento dos personagens que impressionou na demonstração do jogo. Os cenários também arrepiam

com algum tipo de ação violenta, o NPC pode reagir lutando ou fugindo. Em *Assassin's Creed* isso vai além: os NPCs têm necessidades variadas. Eles podem sentir fome ou sede, o que os levaria até uma banca de frutas ou nascente de água; podem sentir cansaço ou vontade de interagir socialmente, o que os atrairia para um banco ou para perto de outros iguais a ele, e podem até sentir vontade de se divertir, o que os faria procurar um malabarista nas ruas das cidades ou simplesmente relaxar em uma tarde de sol na praça. E, lógico, há aqueles que se sentem compelidos a executar tarefas de proteção, opondo-se ao jogador quando este faz alguma coisa que eles julgam errada ou, pelo menos, incomum, durante a fuga.

As reações dos NPCs são as mais variadas possíveis e refletem a vida real. Se o jogador, por exemplo, sobe no telhado de um prédio em plena luz do dia em uma rua movimentada, as pessoas vão parar e olhar para cima em sinal de espanto. Guardas também podem perceber a movimentação e partir em perseguição. Se a barraquinha de um camelô (existiam camelôs na época medieval?) for destruida, toda a multidão que a cerca terá sua atenção voltada para o infrator. O conceito da tolerância dos NPCs funciona mais ou menos como as estrelas de procurado de um jogo da série *GTA*, e a única forma de fazer com que a situação volte ao normal é encontrar um ponto para se esconder, seja em um local de culto, como uma igreja, uma sinagoga ou uma mesquita, ou no próprio covil dos Assassinos.

Em um cenário realista como esse, não há lugar para lâminas giratórias ou labaredas de fogo. Esses obstáculos, normais em jogos do tipo, são substituidos aqui pela própria multidão. De acordo com as decisões tomadas no game, grupos especificos de NPCs podem impedir sua passagem ou ajudar sua causa, retardando o movimento dos inimigos. Se o jogador cumprir certas missões secundárias, os mendigos que infestam as vielas podem esticar as pernas para que os guardas tropecem e as prostitutas, em vez de sofrerem apedrejamento, podem ser as encarregadas de apedrejar seus perseguidores. E aproveitando suas vestimentas caracteristicas, Altair pode se embrenhar em um grupo de monges solidários e ficar praticamente invisível ao olho inimigo. Enquanto outros games usam a escuridão e as sombras para esconder o jogador, *Assassin's Creed* faz isso no meio de uma cidade movimentada.

Príncipe da Palestina

Revivendo seus dias de *Sands of Time*, a equipe de criação fez com que Altair se tornasse um mestre das acrobacias, ainda mais performático que o Príncipe da Pérsia. Mas para dar vazão a estas habilidades era preciso mais que apenas alguns locais onde essas peripécias pudessem ser executadas, por isso, qualquer elemento nos cenários que tenha mais do que 5 centímetros pode ser usado por Altair como ponto de fixação e interação. Rochas, mastros, caixas, sacadas... tudo pode ser escalado, transposto ou derrubado, revelando uma infinidade de caminhos ao jogador mais criativo. Essa liberdade e variedade podem levar o leitor a pensar que os controles são por demais complicados. Nada disso. Tudo está sendo feito de forma simplificada, com um tipo de ação mapeado para cada botão do controle do PS3, o que vai incentivar o jogador a construir seus próprios combos à medida que joga. Um dos botões, por falar nisso, é responsável pela mente de Altair. Em alguns casos ele só oferece uma perspectiva em primeira-pessoa, mas em outros, a chamada Eagle Vision entra em ação: a tela fica em preto-e-branco e o Assassino enxerga sua vitima com um contorno brilhante. O mesmo botão também é responsável pela tradução (para o inglês, é lógico) dos múltiplos idiomas falados pelos personagens do jogo.

Na maior parte do tempo, o jogador terá de encontrar maneiras de evitar o confronto, mas haverá horas em que isso será impossivel. Nestes momentos, um sistema minucioso de combate que privilegia os contragolpes e se baseia na observação cuidadosa dos inimigos está sendo criado para dar o toque final ao realismo do jogo. Com ele, nem o jogador nem os inimigos podem sofrer muitos danos sem serem derrubados e certos movimentos, inclusive, podem levar o atingido ao solo com um golpe só.

Assassin's Creed não pôde ser jogado na E3, pois estava disponivel apenas em sessões fechadas de demonstração. Mas com tudo que vimos e com todos os conceitos propostos pela Ubisoft, o game é uma senhora aposta para fazer do PS3 um sistema de videogame digno do título de "nova geração". Olho nele.

JOGOS PS3

Fazendo sua estréia em um evento em que o público podia experimentar de verdade os jogos, o PS3 mostrou a que veio

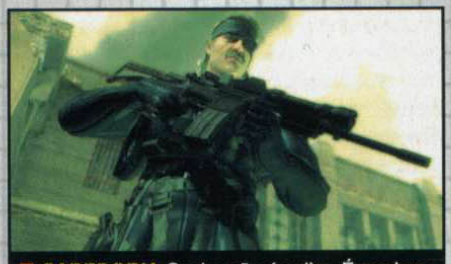
Sim, ele existe. O PlayStation 3 fez sua estréia mundial na E3 2006 e, junto com ele, alguns dos jogos mais aguardados por jogadores de todo o mundo. Pode acreditar que a sua revista Dicas & Truques para PlayStation ainda vai falar muito de cada um desses títulos. Por enquanto, só um aperitivo para você sentir a loucura que foi estar entre os primeiros seres humanos a colocar as mãos em tão desejados objetos. Confira a seguir os principais jogos para o novo console que estavam expostos nos pavilhões do L.A. Convention Center.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

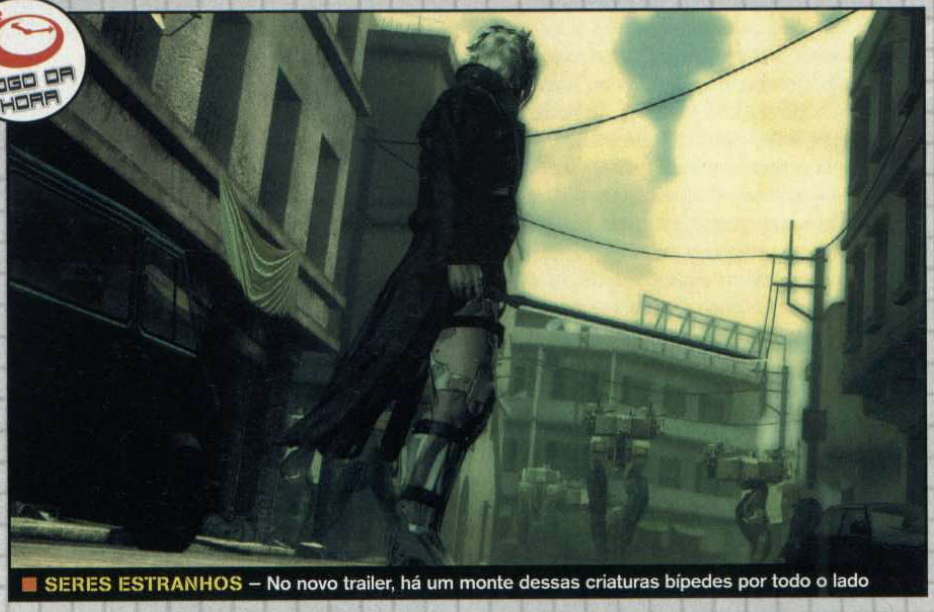
Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Konami **Produtora:** Kojima Productions **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

O sujeito que falar que não tem interesse no quarto jogo da série *Metal Gear Solid* merece tomar um tiro na boca. Aliás, essa foi uma das maiores surpresas da E3: Snake, no final do trailer do jogo, coloca uma arma na boca e dá toda a pinta de que vai se suicidar. Será que isso vai mesmo acontecer? Infelizmente, ainda temos que esperar um pouco para saber a resposta...

JOGO DA HORA



SABEDORIA Snake não é velho. É maduro



SERES ESTRANHOS – No novo trailer, há um monte dessas criaturas bípedes por todo o lado

GRAN TURISMO HD

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** SCE **Produtora:** Polyphony Digital **Tipo:** Corrida **Previsão:** 2007

Gran Turismo está entre as franquias mais famosas e valiosas da Sony, por isso é de se estranhar que a empresa tenha apresentado uma versão do novo jogo da série com apenas 20% de produção concluída. Há dúvidas no ar, mas já se tem certeza de que haverá uma fusão entre *GT HD* e *Tourist Trophy*, o simulador de motos da Polyphony.

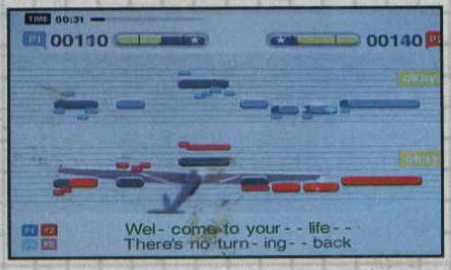
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Ação **Previsão:** Final de 2006

A maior sacada deste jogo são os "brotherhood moments", animações que têm como objetivo tornar a experiência mais imprevisível. Por exemplo, ao receberem a ordem para pular um muro, os soldados podem transpor o obstáculo sem maiores problemas ou se atrapalhar e cair, precisando de ajuda para levantar.

MY SINGSTAR

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** SCE **Produtora:** SCE **Tipo:** Musical **Previsão:** 2007



É a aposta da Sony para alavancar sua rede online. A série de karaokê conta com outros títulos já lançados para PS2, mas com a nova tecnologia, os usuários poderão comprar os videos das músicas que rolam ao fundo, enquanto treinam seus dotes artísticos com o auxilio do microfone próprio do game.

MOTORSTORM

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** SCE **Produtora:** Evolution Studios **Tipo:** Corrida **Previsão:** Final de 2006

Um dos games mais comentados do Play 3 desde o ano passado. *Motorstorm* é divertido e tem um visual excelente, mas ainda está meio longe da qualidade vista no trailer de 2005. As marcas de pneus nas pistas ficam até o fim da corrida, mas os efeitos visuais que usam lama precisam melhorar.

■ **DA LAMA AO CAOS** – Motorstorm transborda de adrenalina, mas ainda dá pra melhorar um pouco

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Ação **Previsão:** 09/2006

Double Agent (que também terá versão para PS2) não estava em versão jogável, mas já deu para notar algumas das mudanças do novo jogo em relação aos anteriores. Nenhuma das missões se passava em cenários escuros, mas é lógico que isso não quer dizer que as sombras terão menos importância dessa vez.

WARHAWK

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** SCE **Produtora:** Incog. Inc **Tipo:** Ação/Vôo **Previsão:** Final de 2006

Vitrine do novo controle do PS3, *Warhawk* impressionou não só pelo manejo do avião, que usava de forma eficaz o sensor de movimento do joystick, mas principalmente pela sensação de escala do cenário, simplesmente imenso, e pelos belos efeitos visuais. Os misseis, as aeronaves inimigas, as nuvens volumétricas, a água. Ah, a água... Isso é visual de nova geração.

STRANGLEHOLD

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Midway **Produtora:** Tiger Hill **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

A interação com o cenário é uma das coisas mais loucas que já apareceram em um jogo eletrônico. Todos os objetos, sem exceção, podiam ser usados ou destruidos à vontade. Para se ter uma idéia, no meio do tiroteio o demonstrador fuzilou a parede e escreveu seu nome com balas nos azulejos!

TONY HAWK'S PROJECT 8

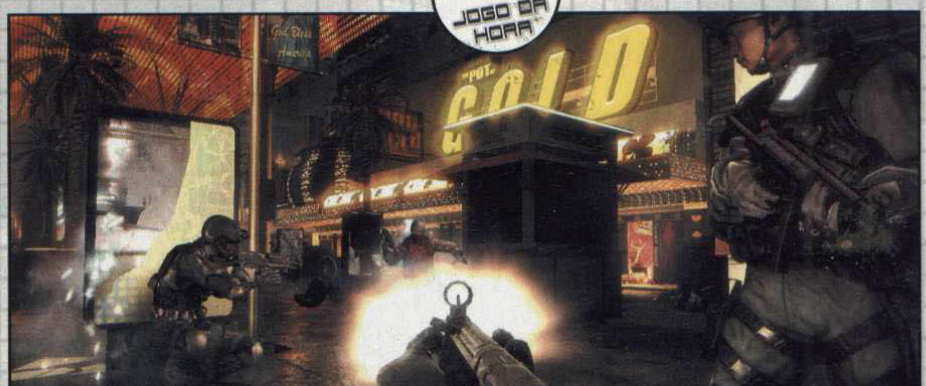
Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Esporte **Previsão:** Final 2006

O trailer exibido de três em três minutos no estande da Activision mostrava versões virtuais de atletas reais com um nível insano de realismo. Todas as manobras realizadas aconteciam em câmera lenta e em close, como nos videos reais do esporte, e davam uma amostra dos novos rumos da série.

RAINBOW SIX VEGAS

Plataforma: PS3 **Distribuidora:** Ubisoft **Produtora:** Ubisoft Paris **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2006

A série *Rainbow Six* está passando por uma grande revolução e isso é visível. Em nenhum momento da apresentação foram vistas animações em CG, nem mesmo no fim, quando um edifício localizado a vários metros de distância explode, criando uma onda de choque que se expande e destrói as janelas do local onde os personagens estão. Tudo rola em tempo real! O game impressiona desde a primeira cena, quando o helicóptero que leva a equipe comandada pelo jogador sobrevoa Las Vegas. A cidade está representada em seus minimos detalhes, com todo aquele show de luzes criado pelas fachadas de cassinos, letreiros de hotéis e outdoors luminosos.



■ **QUEIXO CAÍDO** – O visual e a jogabilidade não deixam dúvidas: esta é uma das promessas do PS3

JOGOS PS2

Sérgio Reis disse que "panela velha é que faz comida boa". O PlayStation 2 já rodou bastante, mas ainda tem jogos ótimos

Mesmo com todos os holofotes em cima do (cada vez menos) futuro console, o atual sistema da Sony recebeu grande atenção por parte dos presentes ao evento. Isso porque é no final do ciclo de vida de um aparelho que os criadores, já acostumados com a programação para o hardware, fazem seus jogos mais caprichados e conseguem ir muito além do que se pensava ser possível. Veja agora o que era destaque para o PlayStation 2 nos estandes das produtoras.

GOD OF WAR 2

2006

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** SCE **Produtora:** SCE Studios Santa Monica **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

JOGO DA HORA

QUE BUSH, QUE NADA – Em seu segundo jogo, Kratos mostra quem é o verdadeiro deus da guerra

Capa da **D&T** 87, o segundo *God of War* era um dos jogos que mais formavam filas na E3. E se você por acaso marcou bobeira e não leu nossa matéria especial sobre ele, saiba que agora Kratos deve eliminar as Irmãs do Destino, deusas que manipulam todos os seres vivos. Uma das seqüências mais impressionantes era quando o espartano escalava ciclopes e arrancava seus olhos.

MITOLOGIA Game também é cultura

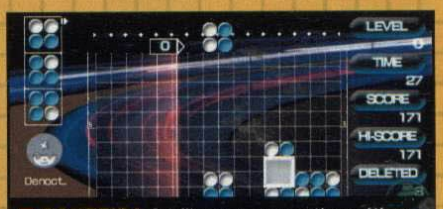
JOGOS PSP

Com o objetivo de dominar também o mercado de portáteis, a Sony mostra que o PSP é brinquedo de gente grande

É praticamente impossível bolar um texto introdutório sobre o PSP que não faça alusão ao diminuto tamanho do aparelho em relação à sua gigantesca importância; então vamos lá. O pequenino portátil da Sony causou grande estardalhaço na E3 deste ano com ótimos jogos em exibição, dando provas de que tamanho não é documento. Veja os games mais legais que tivemos a oportunidade de conferir.

LUMINES 2

Plataforma: PSP **Distribuidora:** Buena Vista **Tipo:** Puzzle **Previsão:** 2° semestre de 2006



SONZEIRA A trilha sonora continua ótima

A demo de *Lumines 2* não apresentou nenhum dos novos modos de jogo citados no material que estava sendo distribuídos pela Buena Vista. O que deu pra sacar foi a existência de videos reais exibidos no fundo da tela durante as partidas, e o mesmo sistema viciante de jogo presente na primeira versão.

DESTROY ALL HUMANS! 2

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** THQ **Produtora:** Pandemic **Tipo:** Ação **Previsão:** Final de 2006

A mecânica de controles e a estrutura de objetivos não foram alteradas. Como novidades, estão a forma de se executar as ações alienígenas e a inclusão de ataques inéditos. Desta vez, para conseguir dominar a mente de um humano, o jogador precisa apertar repetidamente o botão.

HUMANO BOM É HUMANO MORTO – Krypto odeia a raça humana e não tem vergonha disso

GUITAR HERO II

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** RedOctane **Produtora:** Harmonix **Tipo:** Musical **Previsão:** Final de 2006

ESSE TAL DE ROCK AND ROLL – Com muitas novidades, Guitar Hero II quer superar o original

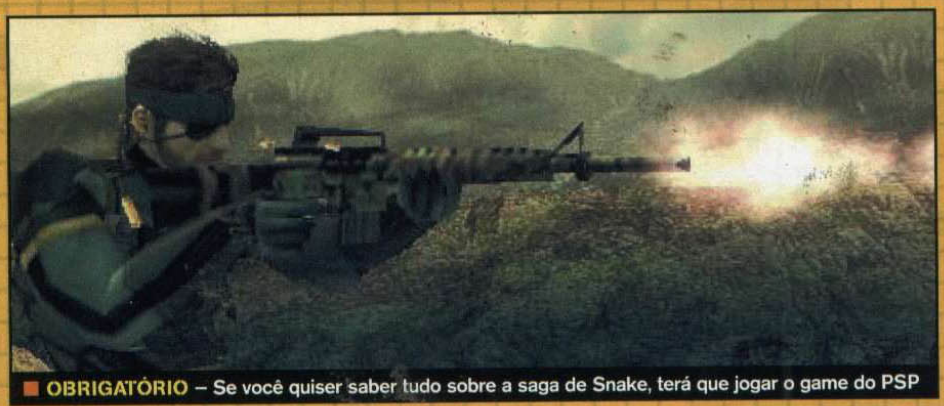
O game é da RedOctone, mas para provar que é atualmente um dos maiores sucessos dos games, *GH2* contava com cópias rodando também nos estandes da Sony e BradyGames, editora especializada em guias oficiais. As novidades são um modo cooperativo com duas trilhas diferentes (o primeiro jogador assume a guitarra solo e o segundo escolhe entre baixo ou guitarra ritmica), um personagem novo com visual rockabilly, acordes compostos por três notas e, claro, novas músicas de Kiss, Black Sabbath, Rush, Primus, Butthole Surfers e Van Halen, entre outros. Se você não balançou a cabeça com o primeiro game, agora não tem escapatória.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Plataforma: PSP **Distribuidora:** Konami **Produtora:** Kojima Productions **Tipo:** Ação **Previsão:** 2º semestre de 2006

A grande surpresa da Konami, além do novo trailer de *MGS4* foi o anúncio de *Portable Ops*, o primeiro título de ação da série para o PSP. Ao contrário dos jogos da sub-série *Acid*, que não têm ligação alguma com a saga principal, Portable Ops continua dando detalhes sobre um dos enredos mais famosos dos games. O jogo se passa no ano de 1970 e mostra a razão pela qual Big Boss abandonou a unidade FOX e criou o grupo FOXHOUND. Novidades? Um novo esquema de câmera que dá ao jogador uma visão mais ampla do cenário e a possibilidade de recrutar soldados.

ONLINE Portable Ops terá modos em Wi-Fi



OBRIGATÓRIO – Se você quiser saber tudo sobre a saga de Snake, terá que jogar o game do PSP

NARUTO: ULTIMATE NINJA

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** Namco Bandai Games **Produtora:** CyberConnect2 **Tipo:** Luta **Previsão:** 06/2006

Naruto: Ultimate Ninja é, basicamente, a versão oriental lançada em 2003: você escolhe um dos 12 lutadores do desenho animado e sai na mão com os outros ou com amigos. Todos os movimentos do mangá estão presentes, como chutes, socos, combos, especiais e supergolpes insanos que explodem na tela.

ATRASADINHO – Naruto chega ao Ocidente com alguns anos de atraso, mas para os fãs tá valendo

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** Midway **Produtora:** Midway **Tipo:** Luta **Previsão:** Outubro de 2006

RENASCIMENTO – A Midway já avisou que, depois de Armageddon, a série vai tomar outros rumos

O sétimo *MK* vai chegar com uma absurda quantidade de lutadores: cerca de 60 guerreiros na tela de seleção. O novo jogo segue a mesma linha do anterior, mas recebeu melhorias na jogabilidade, como a opção de contra-atacar mais facilmente e Fatalities múltiplos. Promete ser o melhor título da série.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

Plataforma: PSP **Distribuidora:** Namco **Produtora:** Namco **Tipo:** Luta **Previsão:** Junho de 2006

O primeiro *Tekken* de bolso tem os ingredientes principais do quinto game lançado no ano passado para o PS2: arenas oficiais, modos clássicos, movimentos especiais, lutadores customizáveis e alguns itens exclusivos, como duas arenas inéditas e um vídeo de abertura especialmente produzido para a versão do PSP.

MANO A MANO – Como não poderia deixar de ser, Tekken para PSP trará modos multiplayer

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** Vivendi Universal **Produtora:** Radical Entertainment **Tipo:** Ação **Previsão:** Setembro de 2006

Baseado no filme homônimo de 1986, *Scarface* trará aos videogames toda a malandragem e violência de Tony Montana, vivido no cinema por Al Pacino. Sua missão é reconstruir a rede de tráfico que Montana tinha em Miami. O jogo lembra muito *GTA*: o cenário é todo explorável, o mapa é enorme e você pode fazer o que desejar na cidade.

ELE É O CARA – Crimonoso de personalidade é assim mesmo: explode tudo e nem olha pra trás

PAC-MAN WORLD RALLY

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** Namco **Produtora:** Smart Bomb Interactive **Tipo:** Corrida **Previsão:** 2° Semestre de 2006

COME-COME – Com o novo jogo, o apelido brasileiro de Pac-Man pode acabar virando Corre-Corre

Havia poucos pilotos no jogo de corrida do Pac-Man, e o que mais chamou a atenção foi o príncipe de Katamary Damacy. Há uma barra que se enche sempre que as bolinhas amarelas clássicas são apanhadas. Com o poder acionado, seu piloto se transforma em um Pac-Man gigante capaz de engolir os outros corredores.

BOUNTY HOUNDS

Plataforma: PSP **Distribuidora:** Namco
Tipo: Ação **Previsão:** Novembro de 2006

É UM JOGO DE AÇÃO, mas tem sistema de acúmulo de experiência, como em qualquer RPG

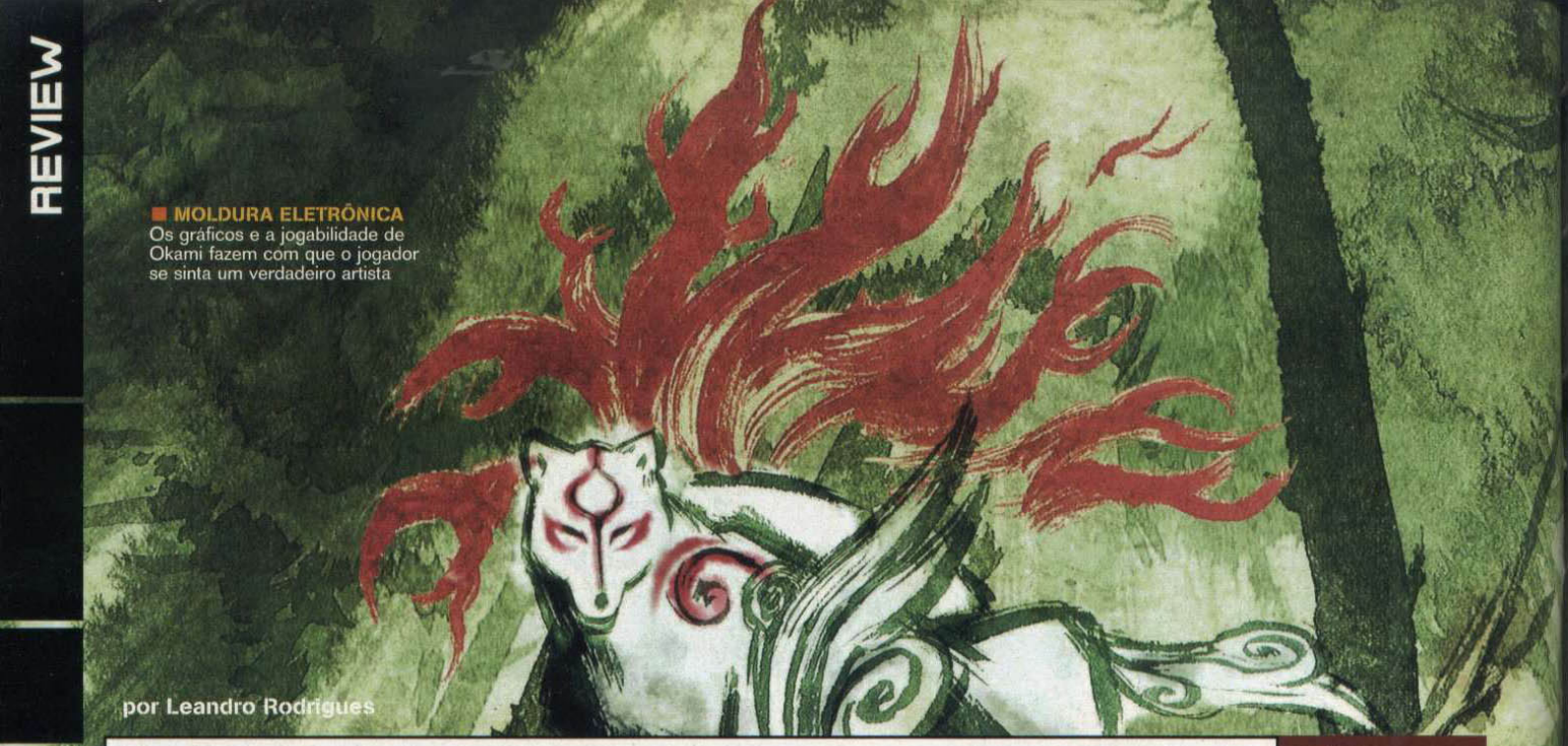
No controle de Maximillan, líder da *Bounty Hounds*, é preciso acabar com uma organização extraterrestre que ameaça a paz mundial. O jogo, mistura de ação e RPG, é extenso: são quatro mundos com dez fases em cada um. O personagem conta com um sistema básico de experiência e a opção de trocar itens no multiplayer.

DEF JAM FIGHT FOR NY: TAKEOVER

Plataforma: PSP **Distribuidora:** EA **Produtora:** Aki Corporation **Tipo:** Luta **Previsão:** 2° semestre de 2006

As diferenças evidentes em relação ao jogo anterior são o sistema de câmera e a jogabilidade. Mesmo sendo 3D, o game não tem uma profundidade de cenário tão grande quanto a do original. Na jogabilidade, a principal mudança fica na ativação da barra de especial e na execução dos golpes finais.

MAIS SIMPLES – Pancadaria teve de ser adaptada ao número menor de botões do PSP



■ **MOLDURA ELETRÔNICA** Os gráficos e a jogabilidade de Okami fazem com que o jogador se sinta um verdadeiro artista

por Leandro Rodrigues

OKAMI

Videogame como forma de arte

NOTA **9,0**

Produtora: Clover Studio **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Visual de cair o queixo
Ponto fraco: Pequenas quedas na taxa de frames **Gráficos:** 9,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 8,0

Nunca um jogo de videogame mereceu tanto ser comparado a uma obra de arte. Com gráficos inovadores e surpreendentes, *Okami* usa a tela da TV como se fosse um quadro para contar um pouco da mitologia japonesa.

O jogador controla a deusa do Sol, Amaterassu, que possui a forma de um lobo no mundo terreno. Essa divindade é conhecida como Omikami, que significa tanto deus como lobo, e é daí vem o nome do jogo.

O objetivo principal é acabar com os demônios que roubam a vida e a felicidade de todos os seres vivos. Para conseguir isso, você precisa interagir com humanos e trazer de volta a alegria a todos, ganhando pontos de felicidade que fortalecem a deusa. Os métodos utilizados para realizar tarefas são, no mínimo, diferentes. Através do botão R1, você transforma tudo em uma enorme tela de pintura; usando o analógico direito e o ■, você desenha com um pincel e pode criar ou completar objetos já esboçados. Quer exemplos de como isso pode ser interessante? Ao encontrar uma ponte quebrada, basta desenhar por cima para deixá-la novinha; com um simples risco na horizontal, é possível destruir árvores, pedras e outros obstáculos e até golpear inimigos. Dá até para desenhar um sol para acabar de uma hora para a outra com a escuridão da noite. Pode parecer um pouco estranho e complicado no começo, mas em pouco tempo você já estará se sentindo um Leonardo da Vinci dos games. Ao todo, são 20 desenhos que se aprende durante o jogo.

Como já mencionado, os gráficos são simplesmente incríveis. É difícil não se surpreender com os belíssimos cenários, a água ou os traços e a movimentação da protagonista. E se você acha que o visual do jogo remete à perfeição, é justamente o contrário que acontece. Tudo é levemente borrado, dando a impressão de que cada detalhe foi pintado à mão, numa mistura de impressionismo e arte japonesa. A parte sonora colabora para o clima oriental tomar conta de vez.

Okami é um jogo simples, diferente e irresistível. Resta saber se a comunidade gamer vai receber bem esse novo conceito de arte.

■ **EXPOSIÇÃO DE GALA** Depois de inúmeros Mega Mans, a Capcom volta a mostrar criatividade

Disk Games

É Pura Diversão!!!

Desde 1992

RS 449,00

Consulte Nossos Preços ...

Tudo em até 20X

PS2

PSP

GAME BOY ADVANCE

Financiamento Próprio!

XBOX 360

NINTENDO DS

6X no cheque SEM JUROS

Televendas
19 3242-0541

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

por Eduardo Trivella

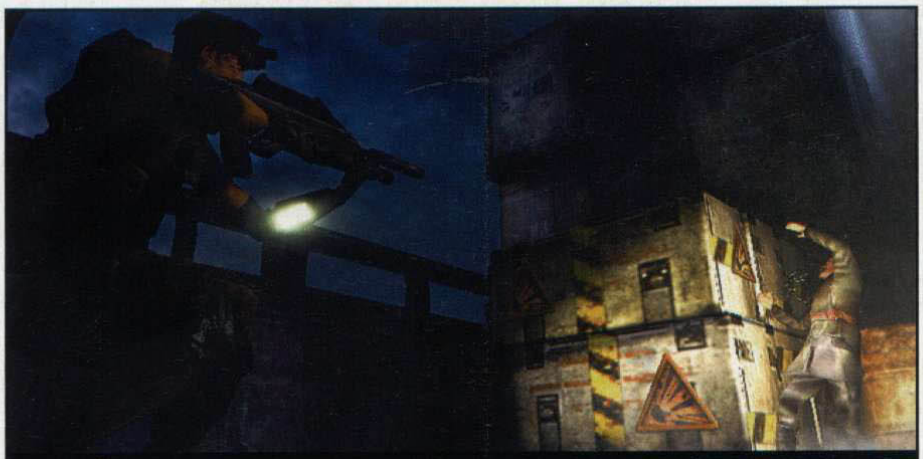
SPLINTER CELL ESSENTIALS

O agente durão merecia coisa melhor

PSP

NOTA 6,0

Produtora: Ubisoft Montreal Distribuidora: Ubisoft Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: O som continua perfeito
Ponto fraco: Câmera e Idiotice Artificial Gráficos: 5,0 Som: 9,0 Controle: 6,5 Diversão: 5,0 Desafio: 7,0



■ APAGÃO A Ubisoft esqueceu de pagar a conta de luz e o resultado foi um jogo muito escuro

O subtítulo da primeira aventura de Sam Fisher no PSP remete a algo essencial, mas se você for fã do maior concorrente de Snake (da série *Metal Gear*), pode passar batido por esse novo *Splinter Cell* que ele nem vai fazer muita diferença em sua vida.

Eu me considero um grande apreciador de música e, como tal, não gosto muito de coletâneas. A razão é que esse tipo de produto traz aquilo que a gravadora acredita ser o melhor de determinado artista, e nem sempre a opinião deles é a mesma que a minha. Em *Essentials*, a mesma lógica é aplicada: o jogo traz as supostas melhores missões dos três primeiros *Splinters*, além de uma ou outra fase inédita de *Double Agent* (game que ainda vai ser lançado), mas é bem capaz que os jogadores não achem que esses sejam os melhores e essenciais momentos de Sam Fisher.

Como o game traz segmentos espaçados da vida do agente secreto, fica difícil juntar todos eles de uma maneira coerente. A saída então é fazer Sam lembrar de todos eles como se fossem flashbacks e então colocar o jogador para atuar. Isso resulta em uma história confusa que não convence ninguém.

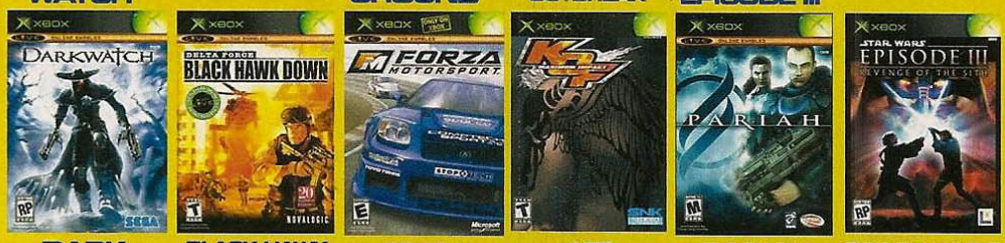
Quem já acompanha a série há tempos sabe que a escuridão é companheira constante durante a jogatina. Mas em *Essentials*, isso chega a ser ridículo. As trevas devem servir para ajudar o jogador a se esconder e não atrapalhar a ponto de irritar o usuário. Some-se a isso a estupidez dos inimigos, que na maior parte do tempo parecem ser cegos e surdos, e você saberá por que o jogo não é tão essencial assim. Um sistema de câmera que "recorta" pedaços dos cenários completa o pacote. Nem o multiplayer, sempre ótimo nos jogos da série, se salva.

Em um game onde nem Sam Fisher parece com Sam Fisher, fica difícil estabelecer algum tipo de relação de cumplicidade com o jogador.

■ AS APARÊNCIAS ENGANAM Nas cenas de animação, é o velho Fisher de sempre. Mas durante o jogo, o cara não se parece com o agente que conhecemos

Netunia
.com.br

DARK WATCH | ENTHUSIA | HAUNTING GROUND | RESIDENT EVIL OUTBREAK | STAR WARS EPISODE III | WILD ARMS



DARK WATCH | BLACK HAWK DOWN | FORZA MOTORSPORT | K7 | PARIAH | STAR WARS EPISODE III

GAME CUBE
apenas
R$ 650,00
a vista ou em 3x

PLAYSTATION 2
apenas
R$ 930,00
a vista ou em 3x

DONKEY KONGA 2 | MADA GASCAR | DIGIMON 4

XBOX
apenas
R$ 950,00
a vista ou em 3x

GAME BOY
apenas
R$ 417,00
a vista ou em 3x

FIFA SOCCER | HOT SHOTS GOLF | MIDNIGHT CLUB 3 | RENGOKU

PS ONE
apenas
R$ 390,00
a vista ou em 3x

FIRE EMBLEM | MADA GASCAR | STAR WARS EPISODE III | WARIO WARE TWISTED

TUDO EM **3X** SEM JUROS NO CARTÃO DE CRÉDITO

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

MADA GASCAR | STAR WARS EPISODE III | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

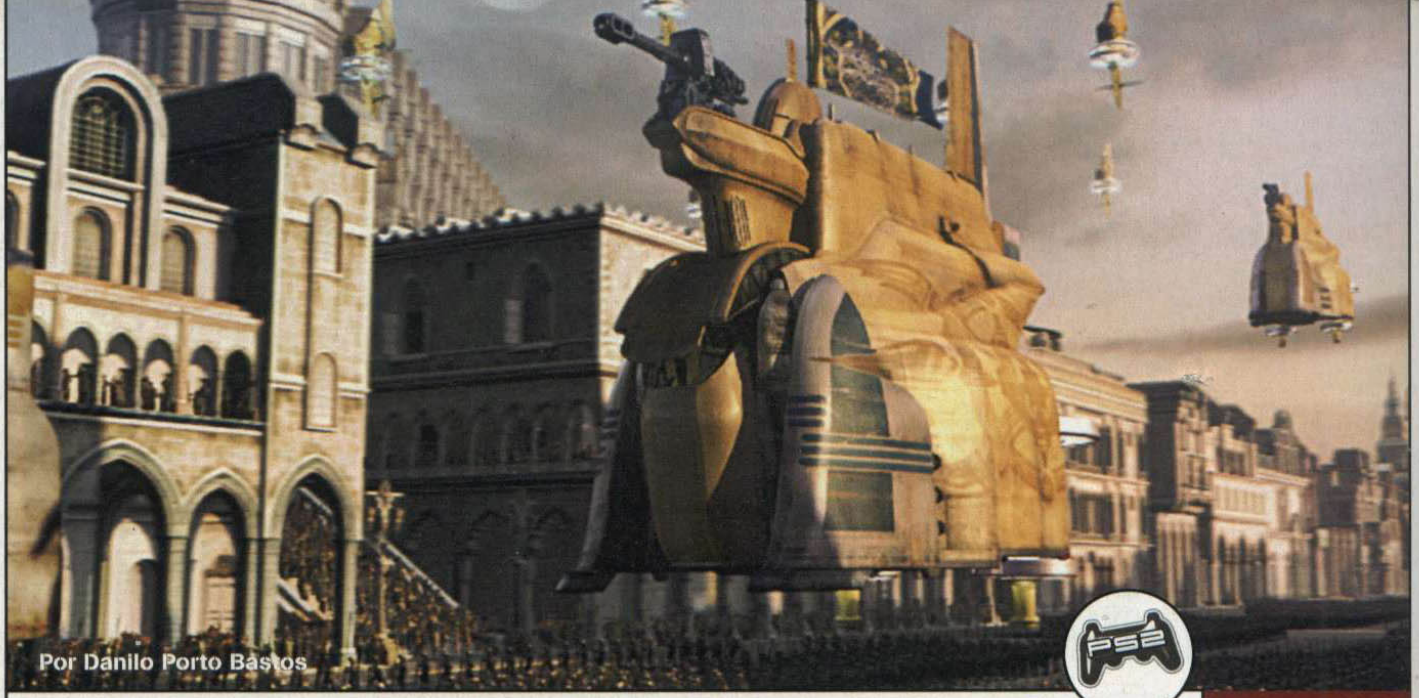
Nintendo DS

AMERICAN EXPRESS | VISA

(11)3825-7600
www.netunia.com.br

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVACÃO DO CRÉDITO PROMOÇÕES VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO



Por Danilo Porto Bastos

FINAL FANTASY XII

NOTA 9,5

Belos gráficos e um sistema de batalha confuso

Produtora: Square Enix Distribuidora: Square Enix Tipo: RPG Jogadores: 1 Ponto forte: Visual
Ponto fraco: Combate Gráficos: 10 Som: 9,0 Controle: 8,5 Diversão: 9,0 Desafio: 8,5

Nos idos de 1999, a Sony disse que o "emotion engine", o processador do PS2, seria capaz de dar aos personagens dos games expressões pra lá de realistas, mas longos seis anos se passaram para que uma produtora conseguisse utilizar a tão badalada função que serviu de batismo para o chip do console.

A façanha foi conseguida pela Square Enix, que conseguiu tirar o máximo da capacidade do console e criou nada menos que o mais belo game para PS2. O capricho não se resumiu apenas à construção gráfica, mas a todos os detalhes visuais, como acessórios e vestimentas, além da já mencionada expressão dos personagens.

Os horizontes distantes e as construções ficaram maravilhosos e dão uma ótima impressão de grandeza por onde quer que você passe. Aliás, boa parte dessa impressão é causada pela grande quantidade de cidadãos nas cidades, lembrando muito os RPGs online massivos.

A construção dos cenários "abertos", onde ocorrem as batalhas, é muito parecida com a de *Final Fantasy Crystal Chronicles*. Os inimigos podem ser visualizados à distância e os caminhos são limitados pela vegetação e por elevações no terreno. As regiões são divididas em subáreas, com locais de passagem específicos entre elas, mas com visualização livre. Ou seja, de uma subárea você pode ver o que há nas outras ao redor.

Mas a semelhança com o jogo de GameCube se resume a isso, pois o sistema de combate, que prometia ser em tempo real, revelou-se apenas uma versão movimentada das clássicas batalhas por turno. Você escolhe o alvo e a ação do seu personagem e depois fica se movimentando feito um maluco pelo local até que a barra de tempo dele se complete e a ação seja ativada. O grande problema é que, na maioria das vezes, por mais que você se movimente, não é possível se afastar o suficiente nem encontrar cobertura para escapar dos ataques inimigos. Isso torna a movimentação na batalha um tanto inútil, já que é preferível ficar parado para ter a chance de defender do que arriscar tudo e ser atingido pelas costas.

O verdadeiro motivo da mudança no sistema de batalha, assim como no design das roupas, parece ser mesmo o gosto pessoal da dupla Yasumi Matsuno e Akihiko Yoshida, respectivamente, diretor e designer de personagens. Ambos são responsáveis por esta última versão de *Final Fantasy* e pelo belo clássico *Vagrant Story*, do PS1, que também utilizava um sistema de batalhas com movimentação livre, aplicado com extrema competência no jogo.

Tem quem ache os personagens de *FF* esquisitos, mas o fato é que nenhum game se assemelha ao visual da série da Square-Enix

ÉPICO – O clima do jogo é emocionante

É TRETA – As batalhas estão diferentes

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

A Loja Mais
Bonita e Completa do Brasil!

Lançamentos e Novidades

consoles – jogos – acessórios

Guitar Hero
Game and Controler – PS2

24X no cheque ou carnê!

Financiamento Próprio

PLAY STATION 2

PSP

NINTENDO DS

XBOX 360

10X no cartão!

LINHA COMPLETA DE GAMES PORTÁTEIS

Descontos especiais a vista!

OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

Loja 1 - Centro - Av. Campos Sales, 600 - Loja 22 - (19) 3236-0056

Loja 2 - Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Lj 214 - (19) 3267-2099

INICIAL GAMES

por Leandro Rodrigues

KARAOKE REVOLUTION 2

NOTA 6,5

A seleção desta vez não é das melhores

Produtora: Harmonix Distribuidora: Konami Tipo: Musical Jogadores: 1 a 8 Ponto forte: Mais de 30 músicas
Ponto fraco: Quase nenhuma música conhecida Gráficos: 8,0 Som: 6,0 Controle: 7,0 Diversão: 5,5 Desafio: 6,5

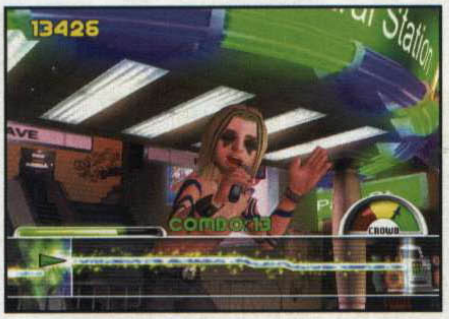
O segredo do sucesso de um jogo como *Karaoke Revolution* é, sem dúvida, a seleção musical. A Harmonix, sabendo disso, sempre caprichou no repertório de seus jogos, mesclando músicas atuais que são sucesso nas rádios com grandes hits do passado.

Infelizmente, ao decidir segmentar sua série de karaokê, fazendo uma versão exclusiva com músicas country, essa regra não foi seguida à risca - faltam canções populares. Do que adianta dezenas de músicas desconhecidas se em um jogo de karaokê o fundamental é saber as letras das mesmas? Entre as 35 músicas, eu conhecia apenas quatro. Uma de minhas maiores decepções foi constatar que não há nenhuma música da cantora Shania Twain, uma das divas da música country atual.

■ SERTANEJO É o primo pobre do country

Depois de falar desta tremenda mancada, pouco resta a comentar. O visual do jogo não evoluiu nada. Os minigames da última versão também estão presentes aqui e, para a tristeza de todos, continuam sem graça.

Aos fãs da série, resta torcer para que nas próximas continuações a produtora se preocupe com o que realmente importa: músicas populares de boa qualidade.



por Leandro Rodrigues

007 FROM RUSSIA WITH LOVE

NOTA 7,0

007, o agente secreto mais atrasado do PSP

Produtora: Electronic Arts Distribuidora: Electronic Arts Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: Sistema de Upgrades
Ponto fraco: Superatrasado Gráficos: 6,5 Som: 7,5 Controle: 6,5 Diversão: 7,0 Desafio: 7,0

■ TIRO CERTO A pistola de Bond está sempre pronta para a ação

Uma verdadeira avalanche de conversões de jogos de PS2 invade o portátil da Sony. Isso é bacana por um lado, pois mostra o grande potencial do PSP; por outro, acaba desagradando a quem gostaria de ver mais jogos exclusivos para o sistema. O grande problema de *From Russia with Love* é que, além de ser uma conversão, chega com quase seis meses de atraso ao PSP.

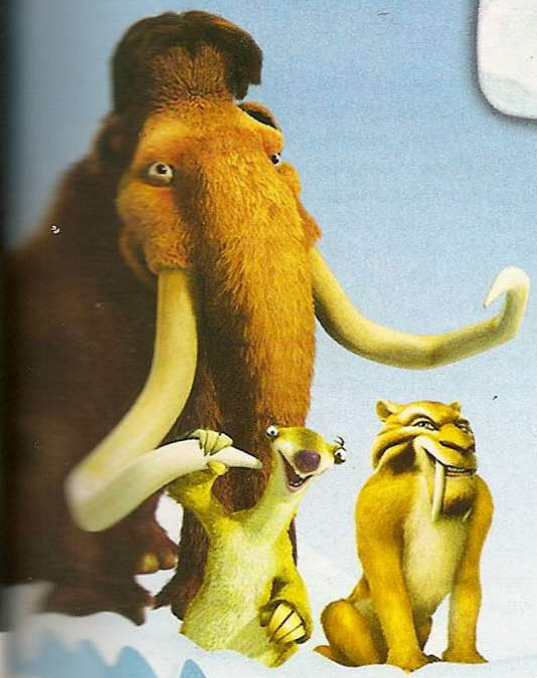
Na pele do agente mais famoso do mundo, você deve ir a Istambul atrás de um dispositivo de criptografia, mas acaba caindo em uma perigosa armadilha. As novidades desta versão de bolso ficam por conta de um modo multiplayer e alguns minigames que não foram incluídos na versão de console.

Assim como em quase todos os jogos de tiro do PSP, é muito difícil se adaptar à ausência de uma segunda alavanca analógica. Como os dois jogos são praticamente idênticos, se você ainda não jogou a versão do PS2 e deseja se aventurar no pequeno notável da Sony, pode aproveitar e utilizar o detonado que publicamos na edição 84 da Dicas & Truques para Playstation.

RUIM DE MIRA O segundo analógico faz falta

A ERA DO GELO 2™

O JOGO



JÁ À VENDA

www.ICEAGE2GAME.com

www.VUGAMES.com.br

TODAS AS IDADES

20th CENTURY FOX

SIERRA™ PC CD-ROM XBOX PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS.™

Ice Age 2 The Meltdown ™ e © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 The Meltdown e os logotipos associados são marcas registradas ou propriedade da Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

por Nelson Alves Jr.

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

Uma lenda que não deveria ser contada

NOTA 5,5

Produtora: Sony Online Entertainment Distribuidora: SCE Tipo: RPG Jogadores: 1 a 4 Ponto forte: Liberdade e não linearidade
Ponto fraco: Inutilidade dos poderes de transformação Gráficos: 6,5 Som: 7,0 Controle: 5,0 Diversão: 5,0 Desafio: 6,5

Eu adorei o primeiro *Untold Legends*, e não foi à toa. Pois eis que chega a continuação e o que se vê é uma mudança quase que total na estrutura do jogo. Para pior, infelizmente. De cara, o que mais decepciona é que os inimigos mortos não deixam mais suas armas pelo caminho.

Da série "idéias geniais que só funcionam no papel", entra em cena o Attack of Opportunity. Foi a solução encontrada pela produtora para tentar acrescentar variedade a um gênero que se limita a apertões no botão. Funciona mais ou menos assim: quando um inimigo fica tonto ou perde o equilíbrio – muito normal com os grandalhões de armas imensas –, você tem alguns segundos para executar um dos golpes especiais. A questão é que a idéia não funciona e nove entre dez tentativas falham miseravelmente. Quando muito, você deve quase encostar no inimigo e executar o mais simples dos especiais, perdendo a vantagem do contra-ataque mais forte.

ZOOLÓGICO Os poderes são "animais"

Outra novidade tosca de *The Warrior's Code* chama-se Changeling. Logo abaixo da barra que indica sua energia e magia, fica a imagem de um olho. Quando ela se enche com a energia adquirida nos combates, você pode se transformar em um animal. Cada raça de personagem tem o seu animal distinto, mas, apesar de interessante nos primeiros estágios, o poder perde o sentido quando seu personagem passa a usar armas mais potentes. Qual a razão de virar um bicho que tira 10 ou 15 pontos por acerto quando se tem uma espada tirando 80? Só se esse bicho fosse um burro... Se o animal evoluísse, seria genial, mas como não evolui, o poder só tem função no começo do jogo.

A principal novidade que pode servir de consolo é a opção online para quatro competidores em modo cooperativo. De resto, o título é sofrível.

por Danilo Porto Bastos

KAO THE KANGAROO ROUND 2

Canguru erra no pulo e cai de cara no chão

NOTA 4,0

Produtora: Tate Interactive Distribuidora: Atari / JoWood Productions Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: Fácil de aprender Ponto fraco: Fácil de irritar Gráficos: 7,0 Som: 5,0 Controle: 8,0 Diversão: 5,0 Desafio: 6,0

CONFUSÃO - A câmera só atrapalha

Desde sua primeira versão, lançada há uns cinco anos, o canguru Kao já se mostrava um verdadeiro "caô". E essa nova aventura serve apenas para reforçar essa afirmação. Mesmo com o consagrado estilo de jogo que mistura aventura e plataforma 3D, e que costuma agradar principalmente à galera mais jovem, Kao não convence. Seja pela falta de carisma do personagem principal, seja pelo péssimo acabamento. Texturas simples demais, animação ruim e dublagem pra lá de péssima são apenas alguns (maus) exemplos. Até a jogabilidade, que é uma das poucas coisas que se salvam no game, fica comprometida graças a uma câmera que permanece mal posicionada na maior parte do tempo.

BOXE - O canguru também dá seus socos

A não ser que você curta qualquer joguinho de ação em 3D com mascotes animais ou não haja outra opção na locadora, pense duas vezes antes de encarar. Talvez seja melhor passar o fim de semana assistindo a alguns filmes...

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

por Leandro Rodrigues

FIFA STREET 2

A simplicidade do futebol

NOTA 6,5

Produtora: Electronic Arts Distribuidora: Electronic Arts Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 2 Ponto forte: Modo principal com várias regras
Ponto fraco: Minigames sem graça Gráficos: 6,0 Som: 7,5 Controle: 6,0 Diversão: 6,5 Desafio: 7,0

Uma edição de Copa do Mundo que se preze deve ter jogo de futebol para todas as plataformas, e *Fifa Street 2* está aqui para mostrar que o PSP também tem jogo de cintura.

Como todas as conversões do PS2 para o portátil, essa também ficou bem mais simples que o jogo original. O visual não traz todos aqueles detalhes já conhecidos e nem efeitos de luzes. A seleção musical está bem mais reduzida e não existe uma divisão por

JOGA BONITO Mas não como no PS2

rádios como acontece no PS2. Por conseqüência disso, o locutor de cada uma delas também dançou na parada.

As mudanças para adaptar o título ao PSP não ficaram só nas partes sonora e visual – o sistema de dribles também foi alterado. O disco analógico, além de controlar o jogador, também serve para definir a direção do chute quando se está próximo do gol. Parece complicado e realmente é. São necessárias algumas partidas até se adaptar ao novo esquema.

FIFA Street 2 vem com dois minigames: no Strike, você precisa fazer o maior número de gols em dois minutos; no Sharphooter, é preciso marcar gols de seis áreas diferentes no menor tempo possível. Mas não adianta comemorar a suposta variedade, pois os dois joguinhos são bem chatos.

No final das contas, este é mais um jogo do PSP que não vale a pena se você não usufruir o multiplayer: as peladas só ficam interessantes com dois jogadores.

CALCANHAR Saudades do Dr. Sócrates?

por Eduardo Trivella

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Casca nova, recheio antigo

NOTA 3,0

Produtora: Pipeworks Software Distribuidora: Midway Games Tipo: Ação Jogadores: 1-2 Ponto forte: Multiplayer acerebrado
Ponto fraco: Eu já não vi isso antes 500 vezes? Gráficos: 5,0 Som: 5,0 Controle: 4,0 Diversão: 2,5 Desafio: 2,0

Excluindo a possibilidade de um holocausto nuclear global, o mundo dificilmente vai se ver livre de pragas como baratas, ratos, gafanhotos e jogos *Rampage*. Esses bichos nojentos acompanham a humanidade há muitos anos e sofrem mutações para se adaptar aos novos tempos e condições de habitat. Como se vê, a natureza é mais parecida com os jogos eletrônicos do que se pensava...

Rampage surgiu como jogo de arcade há aproximadamente duas décadas, mas, assim como as pragas, foi passando por mudanças e esteve presente em toda a história do videogame, ganhando versões para praticamente todos os consoles e permanecendo inalterado em sua

DESTRUIR É o que se faz há 20 anos

estrutura fundamental.

Para aquelas três pessoas que não sabem do que se trata, é o seguinte: monstros saem destruindo tudo o que vêem pela frente, passando para a cidade seguinte no final da fase. Em *Total Destruction*, o clássico trio de personagens ganha a companhia de outras dezenas de monstros raivosos e faz suas travessuras em ambientes 3D completamente destrutíveis. E as novidades param por aí. Será que vamos ter outro *Rampage* quando o PS3 chegar? Ou será que devemos torcer por um holocausto nuclear global?

DRAGOON GAMES

VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS

PAGUE EM ATÉ 36 X !

Losango — Muito mais que crédito.

VISA

MasterCard

Todos os vídeo-games para todo o Brasil!

Todos os serviços com técnicos especializados!

PS 2: R$ 570,00*

Tuning: Grava, armazena e roda + 100 jogos !

Consulte

PC p/ jogadores e up grades!

PS2 — XBOX — GAME BOY ADVANCE

Faça seu Play rodar todos os jogos, filmes e DVDs (Serviço em 01 hora)*

CURSOS: Conserto de vídeo-games, Desenho Mangá /Pintura Digital c/ tablet.

DDD 11

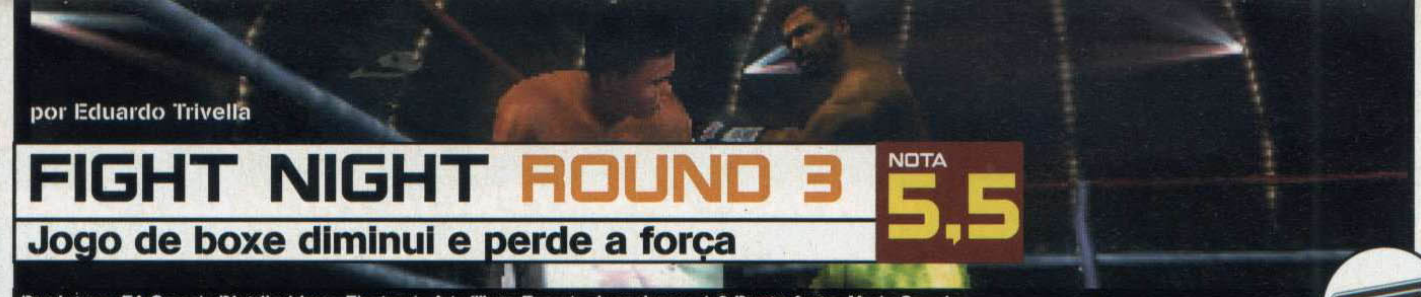
3846-1470 — **3846-4375**

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157 - São Paulo - SP

ESTACIONAMENTO NO LOCAL

* Tempo dos serviços pode variar em minutos / Oferta Play 2 até termino do estoque.



por Eduardo Trivella

FIGHT NIGHT ROUND 3

NOTA 5,5

Jogo de boxe diminui e perde a força

Produtora: EA Canada Distribuidora: Electronic Arts Tipo: Esporte Jogadores: 1-2 Ponto forte: Modo Carreira
Ponto fraco: Controles desajeitados e difíceis Gráficos: 7,0 Som: 7,5 Controle: 4,0 Diversão: 5,5 Desafio: 5,0

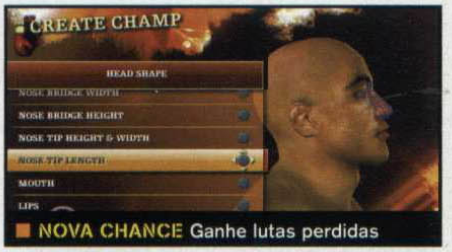
Nadando contra a corrente, a versão de PSP do título multiplataforma da EA é um jogo novo, totalmente diferente daquele dos consoles. Além de trazer muitas minúcias inéditas, o sistema de jogo teve de ser totalmente reformulado para se adaptar às limitações do portátil.

Com apenas um analógico, a variação de movimentos diminuiu e o controle está bem mais limitado. Com isso, fica bem mais difícil acertar golpes que drenam quantidades significativas de energia dos adversários, o que tende a deixar as lutas mais arrastadas.

■ CAMPEÃO Pugilistas de várias categorias e épocas podem ter suas carreiras alteradas por você

Tirando o combate em si, a variedade de atividades é alta. O Modo Carreira é particularmente interessante: você escolhe uma lenda do boxe e refaz sua carreira desde as primeiras lutas – e são muitas categorias e boxeadores disponíveis. Tantos, que quase dá pra dizer que apenas o Maguila ficou de fora.

Os gráficos, tanto na hora das lutas quanto em outros momentos de combate parado, não são lá muito detalhados, mas não comprometem e não apresentam falhas técnicas.



■ NOVA CHANCE Ganhe lutas perdidas

■ ESQUIVA Domine-a e dê os golpes fatais

por Leandro Rodrigues

WIN BACK 2: PROJECT POSEIDON

NOTA 3,0

Não perca seu precioso tempo

Produtora: Cavia Distribuidora: Koei Tipo: Ação Jogadores: 1-4 Ponto forte: Você pode desligá-lo a qualquer momento
Ponto fraco: Gráficos, som, inteligência artificial... enfim, quase tudo Gráficos: 4,0 Som: 3,0 Controle: 3,5 Diversão: 2,0 Desafio: 4,0

Uma vez, conversando com o Nelson aqui na redação, ele me disse que adora pegar um jogo porco para criticar sem dó. Na hora achei bobagem, mas agora sou obrigado a concordar. Alguns jogos são tão bons que chega a ser difícil falar de todas as qualidades. Já alguns outros são tão ruins que criticá-los é uma tarefa bem mais simples.

No comando de uma equipe antiterrorista, o jogador deve invadir prédios e armazéns repletos de inimigos. Cada missão possui duas rotas diferentes e você deve cumprir a primeira para liberar os eventos da segunda. A idéia parece boa, mas na prática é horrível. Por exemplo, durante uma missão na rota A, você tem 30 segundos para abrir uma porta. Se for rápido ou estourar o tempo, nada muda . Os gráficos e sons são tão fracos que lembram os primeiros jogos do PS2. Os inimigos parecem robôs que executam sempre os mesmos movimentos. Sem falar que, de um modo divino, os terroristas sempre sabem onde você está, impossibilitando tentativas de invadir um local de maneira furtiva. Quer um conselho? Volte algumas páginas. Há jogos muito melhores para você gastar seu rico dinheirinho.

■ DESPERDÍCIO Não vale a pena jogar WB2

■ DUPLICIDADE As fases têm dois caminhos

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

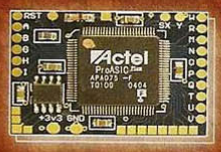
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento



• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482
Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

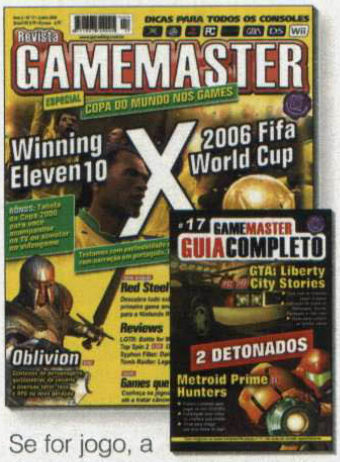
Sua área de interesse está

Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.

A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

Se você acredita em software livre, precisa ler a Linux PC Master. Todo mês, no CD-ROM que vem com a revista, você encontra as mais recentes e melhores distribuições Linux.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Animation Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar de games baseados em animes ou animes baseados em games.

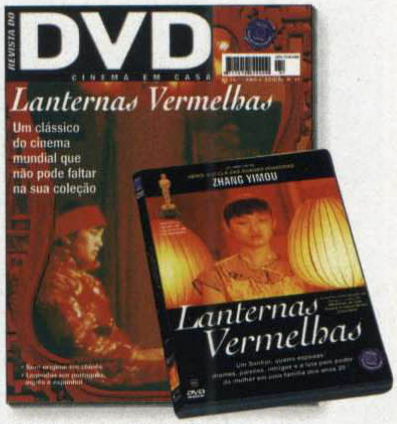
PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.

A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

O QUE É BONITO...

É pra se mostrar, não é mesmo? Algum mané decretou que as Booth Babes (garotas de estande) da E3 seriam proibidas de participar do evento deste ano trajando roupas sensuais sem relação com os produtos exibidos. Essa tesourada deixou muito gamer desconsolado e até disposto a boicotar a E3. Para sorte nossa (e de vocês), a mulherada linda não só deu o ar de sua graça na feira, como algumas estavam até bem saidinhas. Essas aqui são apenas algumas das mais gatas que vimos.

A DICA CERTA PARA DETONAR

ED. 88 R$ 6.90

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

ED. 87 R$ 6.90

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

ED. 86 R$ 6.90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

ED. 85 R$ 6.90

- Kingdom Hearths II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa

ED. 84 R$ 6.90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 R$ 6.90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

ED. 82 R$ 6.90

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

ED. 81 R$ 6.90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

ED. 80 R$ 6.90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

ED. 79 R$ 6.90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP (PS2)
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

EDIÇÕES ESPECIAIS

CÓD. 36003 — R$ 9.90

WINNING ELEVEN

- Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade

CÓD. 60014 — R$ 8,90

ALMANAQUE 12

- Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2

CÓD. 60013 — R$ 11,90

ALMANAQUE 11

- Detonados do PS1: Syphon Filter 3; Silent Hill 1; Tomb Raider 1; Mortal Kombat 4; Convert Ops: Nuclear Dawn e C-12

CÓD. 60012 — R$ 6,90

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

CÓD. 60010 — R$ 11,90

ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

TUDO SOBRE ANIMES

ED. 5 **R$ 8,90**

- Confira as musas dos animes
- Encarte extra de mangás nacionais. São 32 páginas e três histórias brasileiras

ED. 4 **R$ 8,90**

- Fullmetal Alchemist: informações sobre os Homúnculos, Quimeras e Militares. Dezenas de fotos e fichas dos personagens principais.

TRAPAÇAS, GOLPES E SEGREDOS

ED. 5 **R$ 7,90**

- Trapaças, golpes e segredos para 244 jogos, incluindo Tomb Raider Legend, X-Men, Digimon, Sonic, Star Wars, GTA San Andreas...

COD. 61004

ED. 4 **R$ 7,90**

- Aqui tem trapaças, golpes e segredos para 202 jogos de PS2, PS1, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC

GAME MASTER: SUA REVISTA MULTIPLATAFORMA

EDIÇÃO 17

- Winning Eleven 10 X 2006 Fifa World Cup: escolha o seu favorito para jogar a Copa.
- Bônus: Tabela da Copa 2006

EDIÇÃO 16

- Guia Completo E3 2006: 32 novidades que vão explodir na maior feira de games do mundo
- Aqui, tudo sobre o God of War 2

EDIÇÃO 15

- Crisis, a revolução dos jogos de tiro. Conheça o game que vai combinar visual hiper-realista e enredo surpreendente

EDIÇÃO 14

- A febre online do Winning Eleven 9. Aqui, 16 páginas para você curtir essa onda no seu PS2, Xbox, PC, PSP, DS...

EDIÇÃO 13

- Que internet que nada! Invadimos Las Vegas, EUA, e descobrimos tudo sobre PS3, o novo console da Sony

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO PARA A EDITORA EUROPA.

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição):_____

Preço Total (adicionar frete*):_____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número:_____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro:_____ Compl._____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade:_____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG:_____ CPF:_____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega

2006 FIFA World Cup Germany

por Leandro Rodrigues

Em ano de Copa do Mundo, a disputa pelo título de melhor game de futebol continua

Tenho certeza de que depois de lerem esta minha análise, dezenas de leitores vão lotar a minha caixa postal falando que estou completamente louco. Mesmo assim vou dizer: eu gostei do novo *FIFA*.

Em primeiro lugar, quero deixar bem claro que nem cheguei perto da nova versão de *Winning Eleven* e muito menos vi a nota que ele recebeu do Danilo na página 56. Mas afirmo sem medo de errar: este jogo é a melhor opção para quem deseja sentir o verdadeiro clima de Copa do Mundo.

■ **NOVA CHANCE** Será que agora dá pra ganhar a final da Copa de 1950?

Novos modos e um velho objetivo

Nunca um jogo de futebol conseguiu simular de maneira tão grandiosa o caminho para a conquista de uma Copa do Mundo. Aqui, se o jogador desejar, é possível começar a luta pelo caneco desde as eliminatórias, passando pela convocação e depois para o campeonato principal. Ao todo, são 127 times, ou seja, se você quiser, pode escolher um time que nem está no mundial e fazer toda a escalada rumo ao sucesso.

A disputa em pênaltis também está presente com toda a dramaticidade de uma final de campeonato. Para deixar o clima ainda mais pesado, foi acrescentada uma barra de nervosismo. Para executar uma cobrança perfeita, o jogador deve pressionar o botão até atingir um ponto predeterminado dessa barra.

■ **EMOÇÃO** Desse jeito, todo gol vira golaço

O modo Global Challenge é detentor dos destaques positivo e negativo do jogo. Nessa modalidade, você deve escolher um cenário real e mudar a história de partidas clássicas.

■ **DUREZA** A movimentação ainda é travada

SAI FORA, PARREIRA. QUEM MANDA AQUI SOU EU

Mais uma inovação da equipe da EA: em vez da lista fechada com os 23 jogadores que o técnico da seleção vai levar, você pode escolher seus atletas. Ao todo, são 40 jogadores, confira a lista completa:

1 - Dida	11 - Zé Roberto	21 - R. Oliveira	31 - Anderson
2 - Cafu	12 - Marcos	22 - Gomes	32 - Kleberson
3 - Juan	13 - Cicinho	23 - Gilberto Silva	33 - Belleti
4 - Lúcio	14 - Roque Jr.	24 - Gilberto	34 - Felipe
5 - Emerson	15 - Edu	25 - Luisão	35 - Magrão
6 - R. Carlos	16 - Alex	26 - Gustavo Nery	36 - Júnior
7 - Adriano	17 - Renato	27 - Luis Fabiano	37 - Cris
8 - Kaká	18 - Juninho	28 - Diego	38 - Maicon
9 - Ronaldo	19 - Júlio Batista	29 - Ricardinho	39 - Júlio César
10 - Ronaldinho	20 - Robinho	30 - Edmílson	40 - Fred

Produtora: EA Sports **Distribuidora:** EA Sports **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** O clima de Copa do Mundo não poderia ser melhor **Ponto fraco:** Queda de frames e físicas que ainda precisam ser melhoradas **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 7,0

NOTA **8,0**

■ "Ouviram do Ipiranga as margens plácidas..." O clima do jogo é tão perfeito que é capaz de você sentir vontade de cantar o Hino Nacional antes das partidas

QUEM SABE UM DIA?

Tivemos a oportunidade de jogar também a versão PC de *2006 FIFA World Cup Germany*, que está sendo comercializada oficialmente no Brasil. O jogo para computadores traz a narração de Éder Luiz, da TV Record, e os comentários do ex-jogador do Corinthians, Palmeiras e Seleção Brasileira, Neto. Deu até para sentir o gostinho de como seria se a Sony comercializasse seus games no Brasil...

Exemplo: você pode participar de um jogo da seleção brasileira de 1958 e alterar o resultado de acordo com o seu desempenho. Legal, não? Mas a grande mancada é que é preciso usar a seleção atual para mudar o passado. Assim fica tudo muito confuso.

De resto, são poucas mudanças em relação à versão *Fifa 06*. Gráficos de ótima qualidade e som de primeira linha, contando com duas músicas brasileiras (*Ié Mãe Jah*, de Dusouto e *Mas que Nada*, de Sergio Mendes e The Black-Eyed Peas). O grande problema da série ainda não foi resolvido e a movimentação continua fraca e travada, mas para quem deseja entrar no clima da Copa do Mundo essa sem dúvida é a melhor opção.

WINNI
ELEVE

Aprecie as novidades do Winning Eleven da copa e aprenda a criar as melhores táticas para vencer

por Danilo Porto Bastos

Podem argumentar o quanto quiserem, mas *Winning Eleven 10* não merece uma nota maior do que 8,0. Não que seja pior do que a versão anterior, que eu considero nota 9,5; mas sim porque as melhorias, na minha humilde opinião, não justificam um novo jogo. É óbvio que o único motivo para o lançamento é a Copa do Mundo, tanto que uma das principais novidades dessa versão é o Nippon Challenge, em que você deve assumir o lugar do Zico e seguir com a seleção japonesa rumo ao mundial. Outra surpresa é o Random Selection Match, com equipes montadas com jogadores do mundo inteiro.

As alterações são ainda mais sutis no jogo em si: animações um pouco mais definidas e visual menos poluído. Há uma maior tolerância dos juízes ao contato físico entre os jogadores, mas não pense que eles não marcam falta sempre que você força uma roubada de bola.

Continua o grande jogo de futebol de sempre, mas diferenciar um novo *WE* da versão anterior está cada vez mais difícil.

Produtora: Konami Distribuidora: Konami Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 8 Ponto forte: Continua divertido como qualquer WE que você conhece
Ponto fraco: As diferenças em relação ao jogo anterior não justificam um novo título Gráficos: 8,0 Som: 7,5 Controle: 9,0 Diversão: 10 Desafio: 8,0

NOTA 8,0

NG EN 10

Requisitos para tornar-se um bom técnico

Já estamos na décima versão do melhor simulador de futebol de todos os tempos e praticamente todas elas, principalmente as do PS2, tiveram bastante espaço nas páginas da nossa revista, sempre com dicas das jogadas mais cabulosas e explicações dos menus mais cabeludos. Portanto, não há desculpas: só não sabe jogar *Winning Eleven* quem não quer ou não acompanhou nossas matérias anteriores nem conferiu nossa edição especial inteiramente dedicada ao título, que ainda está nas bancas.

E é por isso que desta vez você não verá listas de dribles nem tradução de menus. Agora iremos abordar somente um novo tópico – as táticas de ataque e defesa para cada tipo de formação. Então, fique atento às regras iniciais:

• Se você não tem habilidade suficiente nos dedos, utilize a coletividade e não tente resolver tudo com um único jogador. Utilize muito toque de bola e abuse das tabelas.

• Ataque com apenas um lateral de cada vez. Se você subir com os dois, a zaga ficará sem cobertura no caso de contra-ataques rivais.

Futebol é uma caixinha de surpresas, mas Winning Eleven traz cada vez menos delas

- Para evitar ser driblado ou cair em rodinhas, segure o ■ para que outro jogador seu dê o primeiro combate no atacante enquanto você acompanha próximo ao lance para dar o bote final.

- Nem todo mundo curte brincar de técnico ou tem paciência para ficar horas e horas no menu de configuração ajeitando o time. Por isso, salve suas estratégias no memory card do PS2 para não estragar a diversão contra aqueles jogadores que querem apenas partidas rápidas.

- Grande parte das jogadas depende do jogador utilizado no momento. Escolha estratégias que se encaixam melhor ao seu grupo; táticas que não combinam com as características dos jogadores podem não funcionar ou mostrarem-se ineficazes.

- Treine bastante os comandos básicos e avançados dos jogadores e aprenda a utilizar as configurações de estratégia, marcação e posicionamento.

- Lembre-se de ativar as estratégias escolhidas nos momentos corretos. Por exemplo: se você não ativar a opção "ataque centralizado", poderá não ter jogadores suficientes na entrada da área quando efetuar um cruzamento rápido.

As principais formações

As formações mais utilizadas, por serem mais equilibradas e fáceis de manipular, são a 4-3-3 para estratégias mais ofensivas, a 4-4-2 para melhor equilíbrio e a 3-5-2 para táticas defensivas. Com as modificações corretas, essas formações se mostram bem versáteis, por isso foram as escolhidas para o nosso especial. As várias formações restantes são derivadas dessas três, mas com características extremistas; seja para o ataque ou defesa. Domine essas três principais formações e você saberá como agir caso tenha de utilizar outras variações.

O 4-4-2 é a atual formação da seleção brasileira e tem sido a mais utilizada pelos técnicos que já comandaram a seleção canarinho, por permitir uma dupla de atacantes avançados e apoiados por quatro meio-campistas mais dois laterais, o que gera um bom equilíbrio tanto para o ataque quanto para a defesa.

Ataque

Contra adversários de defesa fraca, será fácil chegar à grande área se você utilizar toques rápidos com os jogadores de meio-campo até que a bola chegue aos atacantes.

Se o oponente também utilizar quatro jogadores de meio-campo, prefira subir ao ataque com um dos laterais, finalizando com um cruzamento na linha de fundo ou lançando em diagonal para os jogadores mais à frente. Se apoiar o ataque com meio-campistas, você terá, na maioria das vezes, vantagem numérica e conseqüentemente maiores chances de concluir as finalizações. Além disso, os cruzamentos da linha de fundo ajudam a evitar que seus atacantes sejam pegos na linha de impedimento, que é uma das táticas prediletas das equipes que utilizam poucos zagueiros.

Para enfrentar oponentes retranqueiros, comece analisando se a defesa adversária faz marcação por zona (os zagueiros protegendo um determinado espaço do campo) ou homem a homem (seguindo os atacantes). Contra marcação homem a homem, inverta o posicionamento de seus atacantes. Isso confunde a defesa e abre espaço para investidas. Se a marcação for fraca, você pode simplesmente trocar os atacantes de lado, mas para livrar-se de marcações mais rígidas, inverta as posições dos atacantes com os meio-campistas mais ofensivos.

Defesa

Geralmente, na formação 4-4-2, apenas dois zagueiros ficam responsáveis pela defesa; portanto, boa parte da ação defensiva deve começar a ser feita pelos meio-campistas e laterais.

Contra times pouco ofensivos, fica relativamente fácil se proteger. Se apenas um atacante representar sua preocupação, destaque o zagueiro mais competente para marcá-lo enquanto o outro protege a zona da entrada da área.

Para enfrentar dois bons atacantes, deixe os dois zagueiros marcando a área e destaque os laterais para darem cobertura. Se achar que seus zagueiros dão conta dos atacantes, você também pode optar pela marcação homem a homem com os dois defensores, mas não abra mão da cobertura dos laterais.

Ao se deparar com um time de três ou mais atacantes, deixe os dois zagueiros plantados na entrada da área, configurados na marcação por zona, e faça cobertura com os dois laterais, além de dois ou três meio-campistas. Se necessário, recue o jogador de meio-campo com as melhores características defensivas. Só não recue o time todo, pois é preciso ter jogadores suficientes nos contra-ataques.

A RETRANCA 3-5-2

A formação predileta do técnico pentacampeão Luiz Felipe Scolari valoriza a defesa do time e pode surpreender os adversários com superioridade na marcação e no domínio do meio-campo.

Ataque

Ao utilizar o 3-5-2, você pode centralizar os jogadores no meio de campo e definir o jogo com domínio e posse de bola, chegando às finalizações por meio de passes curtos e tabelas. Outra possibilidade é deslocar um meio-campista para cada lado, como se fossem laterais, para abrir as jogadas e utilizar cruzamentos na linha de fundo, similares aos da formação 4-4-2, o que facilita o trabalho contra times poucos protegidos na defesa. A mesma estratégia de cair pelas laterais pode ajudar na hora de enfrentar outros times com muitos jogadores no meio-campo.

Contra defesas muito fechadas, avance um ou dois meio-campistas para apoiar no ataque ou abuse dos chutes de fora da área. Como último recurso, você pode ainda utilizar o zagueiro central como líbero e aproveitá-lo nas jogadas de ataque.

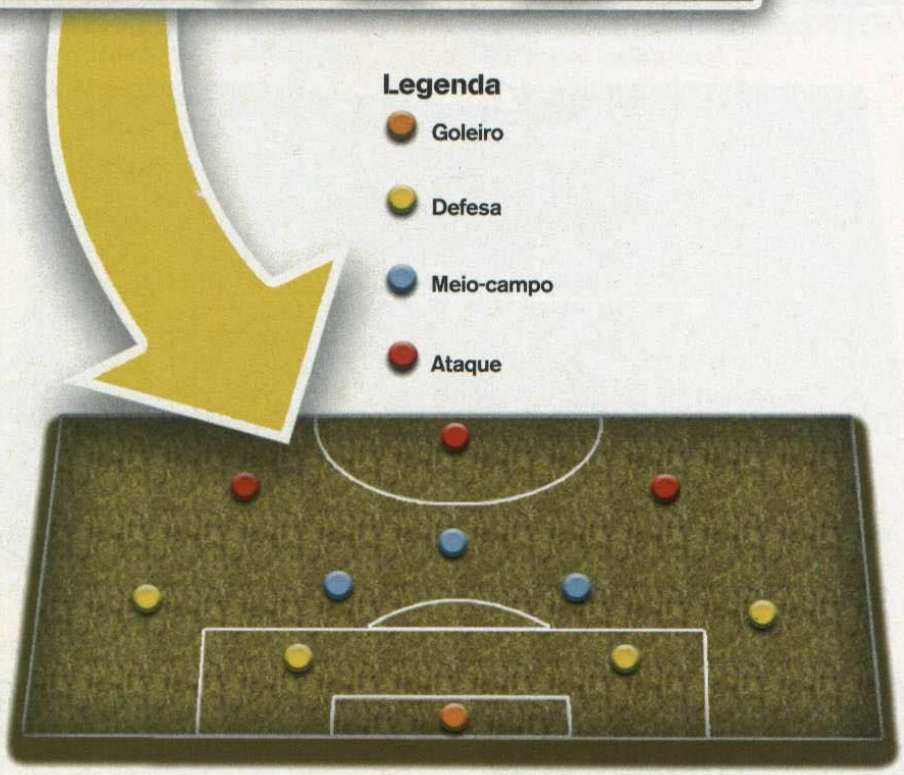
Defesa

O ponto forte desta formação é também a mais fácil de manipular. Contra atacantes perigosos, utilize um ou dois zagueiros na marcação homem a homem enquanto o terceiro faz a marcação por zona, na sobra da área, esperando o rebote. Se o time adversário não for forte no ataque, coloque os dois na marcação por zona e o terceiro na cobertura.

Se precisar de apoio contra times muito ofensivos, recue um ou dois jogadores de meio de campo para apoiar na defesa.

■ Quem é que resiste a um campeonatinho de Winning Eleven em época de Copa? Nós já começamos o nosso. E você?

O AGRESSIVO 4-3-3



Pouco utilizada por causa dos riscos, o excesso de ofensividade dessa formação requer velocidade e eficiência nas finalizações, além de pressão constante quando o oponente estiver com a posse da bola, já que a defesa pode ficar bem desprotegida durante os contra-ataques.

Ataque

Oponentes com a zaga aberta serão alvos fáceis para você, mas para enfrentar meios-de-campo superlotados, é preciso utilizar as laterais do campo, como no 4-4-2. A quantidade de atacantes representa vantagem na maioria das jogadas aéreas, principalmente inversões de campo e lançamentos centralizados.

Se o adversário dispor de muitos zagueiros e cometer o erro de marcar todos os seus atacantes, recue-os e avance os meio-campistas.

Defesa

Em uma estratégia tão ofensiva, a defesa só poderia mesmo começar pelo ataque. Tanto os homens de frente quanto os de meio de campo devem marcar forte as saídas de bola e retomadas rivais para que as jogadas do adversário não ganhem força.

Contra poucos atacantes, você pode utilizar a estratégia da linha de impedimento, mas para times muito ofensivos é melhor manter os zagueiros marcando a entrada da área enquanto os laterais fazem a cobertura.

São tantas emoções

Conhecendo bem as estratégias mais utilizadas, você pode bancar o Parreira e experimentar novas técnicas e formações, ou mesmo alterar as mais clássicas e dar a elas um toque todo pessoal. Um meio-campista com boa finalização pode aparecer entre os atacantes ou um volante que sempre leva vantagem nas jogadas aéreas pode recuar para cobrir os zagueiros. Jogadores habilidosos podem ter suas posições invertidas constantemente, movimentando-se em diagonal para surpreender e confundir o esquema de marcação rival.

O esporte mais popular do planeta fascina principalmente pela emoção das jogadas – no campo de verdade, jogadores talentosos e iluminados como Ronaldinho Gaúcho usam os pés para criar lances lindos; no videogame, você tem as mãos e nosso especial para substituir a falta de talento futebolístico. Então não tenha medo experimentar, o importante é se divertir. E no caso dos jogos *Winning Eleven*, humilhar os adversários.

HEXACAMPEÃO
O Brasil inteiro está torcendo, mas se der alguma zica e não conseguirmos o caneco, o jeito é apelar pra WE10

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

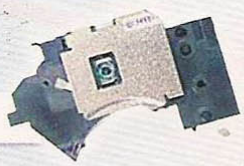
NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo



Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

Produtora: SNK Playmore **Distribuidora:** SNK Playmore **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1-2 **Ponto Forte:** visual e quantidade de personagens
Ponto Fraco: a jogabilidade da série precisa melhorar **Gráfico:** 8,5 **Som:** 8,5 **Controles:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 8,0

NOTA 8,5

KING OF FIG MAXIMUM IM

Versão 3D do clássico dos arcades retorna com visual matador, mas ainda peca na jogabilidade

por Danilo Porto Bastos

A lei da natureza é cruel. O que é velho e ultrapassado sai de cena para dar espaço ao que é novo e melhor adaptado às mudanças impostas pelo tempo. No primeiro jogo 3D da série *King of Fighters*, a impressão que ficou foi a de que o clássico 2D não morreria nunca, pois os jogos que vieram antes e utilizavam esse tipo de visão e jogabilidade eram mais bonitos, rápidos e cativantes. Mas o tempo não pára e a SNK voltou à prancheta de desenvolvimento e conseguiu criar uma versão 3D que pode ameaçar a

COMANDOS

Direcional digital - movimentação
*← - defesa
↑ - pulo
↓ - abaixa
*→→ - avança correndo
*←← - recua rápido
■ - soco fraco
▲ - soco forte
✖ - chute fraco
● - chute forte
L1 - provocação
R1 - soco fraco + chute fraco
L2 - inicia contra-ataque
R2 - soco forte + chute forte
SELECT - lista de comandos
START - menu de pausa
← ou → + soco forte - agarrão 1
← ou → + chute forte - agarrão 2
soco fraco + chute fraco - esquiva (pode ser efetuado com ← ou ↓ ou →)

* = com o personagem olhando para a direita. Se estiver olhando para a esquerda, inverta a direção

HTERS: PACT 2

supremacia das antigas versões bidimensionais.

Maximum Impact 2 possui um visual belissimo, tanto nos personagens quanto nos cenários, e uma ótima trilha sonora. Além dos modos Story, Practice e do modo Versus, que pode ser disputado com um único personagem ou em trios, o jogo dispõe do modo Challenge, no qual o jogador é desafiado nas categorias Time Attack, Survival e Mission. Na primeira, você deve terminar o jogo no menor tempo possivel; na segunda, eliminar o maior número de oponentes com apenas uma barra de energia; e na terceira, que se divide entre as dificuldades Easy, Hard e Extra, cumprir certos requisitos, como executar golpes ou manobras especificas para avançar ao próximo estágio.

O novo game ainda não tem a velocidade e o dinamismo dos clássicos, e a jogabilidade não está tão calibrada como nos titulos mais consagrados, mas esse é o novo passo na cadeia evolutiva e em algum tempo os saudosistas só jogarão *KoF* em 2D através de coletâneas e relançamentos especiais. Uma pista de que isto pode acontecer mais breve do que se pensa é que o jogo foi anunciado para o lançamento ocidental com o titulo de *King of Fighters 2006*.

EXTRAS

Personagens secretos:
Kim Kaphwan – termine o jogo uma vez
Richard Myer – termine o jogo duas vezes com personagens diferentes
Fio – termine o jogo três vezes com personagens diferentes
Hanzo Hattori – termine o jogo quatro vezes com personagens diferentes
B. Jenet – termine o jogo cinco vezes com personagens diferentes
Nightmare Geese – termine o jogo seis vezes com personagens diferentes
Ninon Beart – termine o jogo sete vezes com personagens diferentes
Lilly Kane – termine o jogo oito vezes com personagens diferentes
Classic Kyo Kusanagi – termine o jogo nove vezes com personagens diferentes
Wild Wolf Terry – termine o jogo dez vezes com personagens diferentes
Armor Ralf – termine o jogo 11 vezes com personagens diferentes
Mr Karate – termine o jogo 12 vezes com personagens diferentes
Hyena – termine o jogo 13 vezes com personagens diferentes
Jivatma – termine o jogo 14 vezes com personagens diferentes

Cenários secretos:
Cenário 1 – termine o modo história
Cenário 2 – complete as primeiras 50 missões no modo Easy
Cenário 3 – complete as últimas 50 missões no modo Easy
Cenário 4 – complete as primeiras 50 missões no modo Hard
Cenário 5 – complete as últimas 50 missões no modo Hard
Cenário 6 – complete o estágio 60 no Quest Survival
Cenário 7 – complete o estágio 120 no Quest Survival
Cenário 8 – complete o estágio 200 no Quest Survival

ARSENAL DE GOLPES

ATHENA ASAMIYA

Psycho Ball Atack – ↓, ↙, ← + soco
Psycho Shoot – ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Psycho Sword – →, ↓, ↘, + soco (pode ser efetuado no ar)
Psycho Reflector – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute fraco
V Psycho Reflector – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute forte
Psychic Teleport – ↓, ↘, → + chute
Phoenix Arrow – no ar, ↓, ↙, ← + chute

Especial nível 1 – (→, ↘, ↓, ↙, ←)x2 + soco (pode ser efetuado no ar)
2º Especial nível 1 – Especial nivel 1, ↓, ↙, ← + soco (carregável)
3º Especial nível 1 – no ar, (↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2, soco fraco + soco forte
Especial nível 3 – (→, ↘, ↓, ↙, ←)x2 + chute

KYO KUSANAGI

Oniyaki – →, ↓, ↘ + soco
Aragami – ↓, ↘, → + soco fraco
Kyushou – Aragami, ↓, ↘, → + soco
Hachi – Aragami, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco ou Aragami, Kyushou + soco
Shichi – Aragami, Kyushou + chute
Kototsuki – Aragami, Hachi, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Gaishiki – Aragami, Hachi + soco
Hyakushuugoshiki – ↓, ↘, → + soco forte (até 3 socos fortes)
Hyakushiki – ↓, ↘, →, soco forte x3, →, ↓, ↘ + soco forte
R.E.D. KicK – ←, ↓, ↙ + chute
Super R.E.D. KicK – ←, ↓, ↙ + chute forte, ↓ + soco forte
Shichishuugoshiki – ↓, ↘, → + chute
Shichishuu R.E.D. KicK – ↓, ↘, → + chute forte, ←, ↓, ↙ + chute forte
Hyakushuushiki – →, ↓, ↘ + chute
Shihyakunijishuushichishiki – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 1 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco fraco (finalizável com + soco forte)
Especial nível 2 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco forte (finalizável com + soco fraco)
Especial nível 3 – (→, ↘, ↓, ↙, ←)x2 + soco forte
2º Especial nível 3 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute (finalizável com + soco)

IORI YAGAMI

Hyakuhachishiki – ↓, ↘, → + soco fraco
Hyakukyushiki – ↓, ↘, → + soco forte
Hyakushiki – →, ↓, ↘ + soco

Senkoto – →, ↓, ↘ + chute
Hyakunijishuushichishiki – ↓, ↙, ← + soco
Nijihyakushuunijishiki – ↓, ↙, ← + chute
Scum Gale – →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco
Especial nível 1 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
2º Especial nível 1 – (↓, ↘, →) x2 + soco ou especial nivel1, (↓, ↘,→) x4 + soco fraco + soco forte
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 3 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute

TERRY BOGARD

Power Wave – ↓, ↘, → + soco fraco
Round Wave – ↓, ↘, → + soco forte
Burn Knuckle – ↓, ↙, ← + soco
Breaking – ↓, ↙, ← + soco forte, soco fraco + chute fraco ou ↓, ↘, → + chute fraco, soco fraco + chute fraco
Power Dunk – →, ↓, ↘ + chute
Raising Tackle – segure ↓, ↑ + soco
Crack Shoot – ↓, ↙, ← + chute
Fire Kick – ←, ↓, ↙ + chute

Power Drive – ↓, ↘, → + chute fraco
Power Shoot – ↓, ↘, → + chute forte
Power Charge – segure ←, → + soco
Especial nível 1 – ↓, ↙, ←, ↙, → + soco fraco
2º Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 2 – ↓, ↙, ←, ↙, → + soco forte
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + soco

SETH

Rakugatsu – no ar, ↓, ↘, → + chute fraco (finalizável com chute fraco ou chute forte ou socofraco + chute fraco)

Kakugatsu – no ar, ↓, ↘, → + soco forte (finalizável com chute fraco ou chute forte ou socofraco + chute fraco)
Eigatsu – no ar, ↓, ↘, → + chute forte (finalizável com chute fraco ou chute forte ou soco fraco + chute fraco)
Seiyou – ↓, ↘, → + soco
Jigatsu – ↓, ↙, ← + soco (finalizável com soco ou ↓ + soco forte)
Jigatsu On – ↓, ↙, ← + soco x2 (finalizável com soco ou → + soco forte)
Kougatsu – Jigatsu ou Jigatsu On, →, ↓, ↘ + soco
Shingatsu – segure ←, → + soco
Kyugatsu – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute

(finalizável com → + chute ou ↓ + chute ou soco fraco + chute fraco)
Tsukigachi – ←, ↙, ↓, ↘, → + chute (pode ser executado duas vezes seguidas. Finalizável com Tsukikouri)
Tsukikouri – ↓, ↓ + chute (pode ser executado duas vezes seguidas. Finalizável com Tsukigachi)
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
2º Especial nível 1 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 2 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Especial nível 3 – encostado no oponente, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco

MAI SHIRANUI

Kashousen – ↓, ↘, → + soco
Hisatsushousen – →, ↓, ↘, + chute
Koyasen Tori – ↓, ↙, ← + chute (finalizável com Koyasenshousen)
Koyasenshousen – ↓, ↙, ← + soco
Hisatsu Shinobi – ↓, ↙, ← + soco forte, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco forte
Shinobi Bachi – ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Koya no Mai – ↓, ↓ + soco

Musasabi no Mai – no ar, ↓, ↙, ← + soco
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
2º Especial nível 1 – (↓, ↙, ←) x2 + soco
Especial nível 2 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Especial nível 3 – segure ↓, ↘, → + chute

BILLY KANE

Chou Hishohou – →, ↓, ↘, + soco
San Nakashuudan – ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (finalizável com → + soco)
Senpukon – soco fraco várias vezes
Suzume Otoshi – ↓, ↙, ← + soco
Karyu Tsuigekikon – ↓, ↙, ← + chute fraco

Suiryu Tsuigekikon – ↓, ↙, ← + chute forte
Especial nível 1 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (carregável)
Especial nível 2 – (↓, ↘, →) x2 + chute
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + soco

RYO SAKAZAKI

Koouken – ↓, ↘, → + soco
Kohou – →, ↓, ↘, + soco
Houshin nobou – ↓, ↙, ← + chute
Chou houshin nobou – ↓, ↙, ← + chute forte, ↓, ↙, ← + chute
Zanretsuken – →, ←, → + soco
Moukou Raijinsetsu – ↓, ↘, → + chute
Buraiganken – ↓, ↙, ← + soco
Moukou Raijinken – ←, ↓, ↙ + soco (finalizável com →, ↓, ↘ + soco)
Hyakuretsushiken – encostado no oponente, →, ↘, ↓, ↙, ←, → + chute
Especial nível 1 – →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco fraco
Especial nível 2 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco forte
2º Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + soco forte

LUISE MEYRINK

Tenshi no Ad Liv – no ar, →→ ou ←← ou ↓↓ ou ↑↑
Boukyaku no Kartetto – ↓, ↘, → + soco
Sharp – Boukyaku no Kartetto, →, ↓, ↘, + soco
Flat – Boukyaku no Kartetto, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Natural – Boukyaku no Kartetto, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Kochuu no Requiem – →, ↓, ↘, + soco
Hangyaku no Parade – →, ↘, ↓, ↙, ←, + soco
Yamiyo no Nocturne – ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Rasen no Period – encostado no oponente, →, ↘, ↓, ↙, ←, + chute
Amahane no Warts – no ar, chute fraco + chute forte
Giman no Fuuga – Amahane no Warts, → + chute forte
Especial nível 1 – ↓, ↙, ←, ↙, → + soco
Especial nível 2 – encostado no oponente, ←, →, ↓, ↑, ↓ + soco
Especial nível 3 – ↓, ↙, ←, ↙, → + chute

ALBA MEIRA

Dankou – ↓, ↙, ← + soco (pode ser executado 3x seguidas)
Hadoushihouken – ↓, ↘, → + soco
Hakanorihouken – ↓, ↘, → + chute
Counter Superior – →, ↓, ↘, + soco fraco
Counter Inferior – →, ↓, ↘, + soco forte
Tenkanchou – →, ←, → + soco
Kentetsuken – encostado no oponente, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute forte (finalizável com ↓ + chute forte)
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco fraco
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + soco forte
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + chute

MIGNON BEART

Fireball – ↓, ↘, → + soco
Fireshoot – Fireball, ↓, ↙, ← + soco
Windstorm – →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Watershield – →, ↓, ↘, + soco
Defloration – →, ↓, ↘, + chute
Lightningbolt – encostado no oponente, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
2º Especial nível 1 – Especial nivel 1, ↓, ↙, ← + soco forte
Especial nível 2 – encostado no oponente, (↓, ↙, ←)x2 + chute
2º Especial nível 2 – (↓, ↙, ←)x2 + soco
Especial nível 3 – ↙, ↘, ↙, ↑ + soco

LIEN NEVILLE

Assault Type o – segure ←, → + soco fraco
Assault Type o – segure ←, → + soco fraco
Assault Type e – segure ←, → + soco forte
Assault Type e2 – segure ←, → + segure soco forte
Assault Type ó – perto do oponente, →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco
Assault Type rr – no ar, ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 1 – ↓, ↙, ←, ↙, → + chute (pode ser executado três vezes seguidas)
Especial nível 2 – ↓, ↙, ←, ↙, → + soco forte
Especial nível 3 – durante a defesa, → + soco fraco e soco forte

Assault Type l – ↓, ↘, → + soco
Assault Type 3 – ↓, ↘, → + chute (finalizável com qualquer chute ou soco)
Assault Type n – →, ↓, ↘, + soco (carregável)
Assault Type r – ↓, ↙, ← + qualquer soco ou chute

CLARK STILL

Breacker – encostado no oponente, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute fraco
Super Argentine Back Breacker – encostado no oponente, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute forte
Mount Tackle – ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Clark Lift – Mount Tackle, ↓, ↓ + soco fraco
Blue Auto A – Mount Tackle, ↓, ↓ + chute fraco
Rolling Cradle – Mount Tackle, ↓, ↓ + chute forte
Slipper Lift (D.D.T) – Mount Tackle, ↓, ↓ + soco forte
Frankensteiner – encostado no oponente, →, ↓, ↘ + chute
Napalm Stretch – →, ↓, ↘ + soco
Shining Wizard – →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Flashing Harbor – durante arremesso, ↓, ↘, → + soco
Blue Auto B – sobre o oponente caido no chão, soco fraco + soco forte ou Flashing Harbor, soco fraco + soco forte
Neck Breacker – Blue Auto B, ↓, ↘, → + soco
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
2º Especial nível 1 – encostado no oponente, (→, ↘, ↓, ↙, ←)x2 + soco fraco
Especial nível 2 – (←, ↙, ↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 3 – encostado no oponente, (→, ↘, ↓, ↙, ←)x2 + soco forte

Gatling Attack First – ←, → + soco (finalizável com soco)
Gatling Attack Second Fake – ←, → + soco (carregável)
Nageppa nashi Super Argentine Back

YURI SAKAZAKI

Koouken – ↓, ↘, → + soco (finalizável com chute)
Shinsoukoouken – ↓, ↘, → + segure soco
Yuri Chou Upper – →, ↓, ↘, + soco
Multi Yuri Chou Upper – →, ↓, ↘, + soco forte (pode ser executado três vezes seguidas)
Yuri Chou Upper Finish – Multi Yuri Chou Upper x3, →, ↓, ↘, soco fraco + soco forte
Raiouken – ↓, ↘, → + chute
Saifa – ↓, ↙, ← + soco
Chou Beer Shin – ←, ↓, ↙ + soco (carregável. Finalizável com chute)
Hyakuretsu Binta – →, ↘, ↓, ↙, ←, → + chute
Especial nível 1 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 2 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + chute

NAGASE

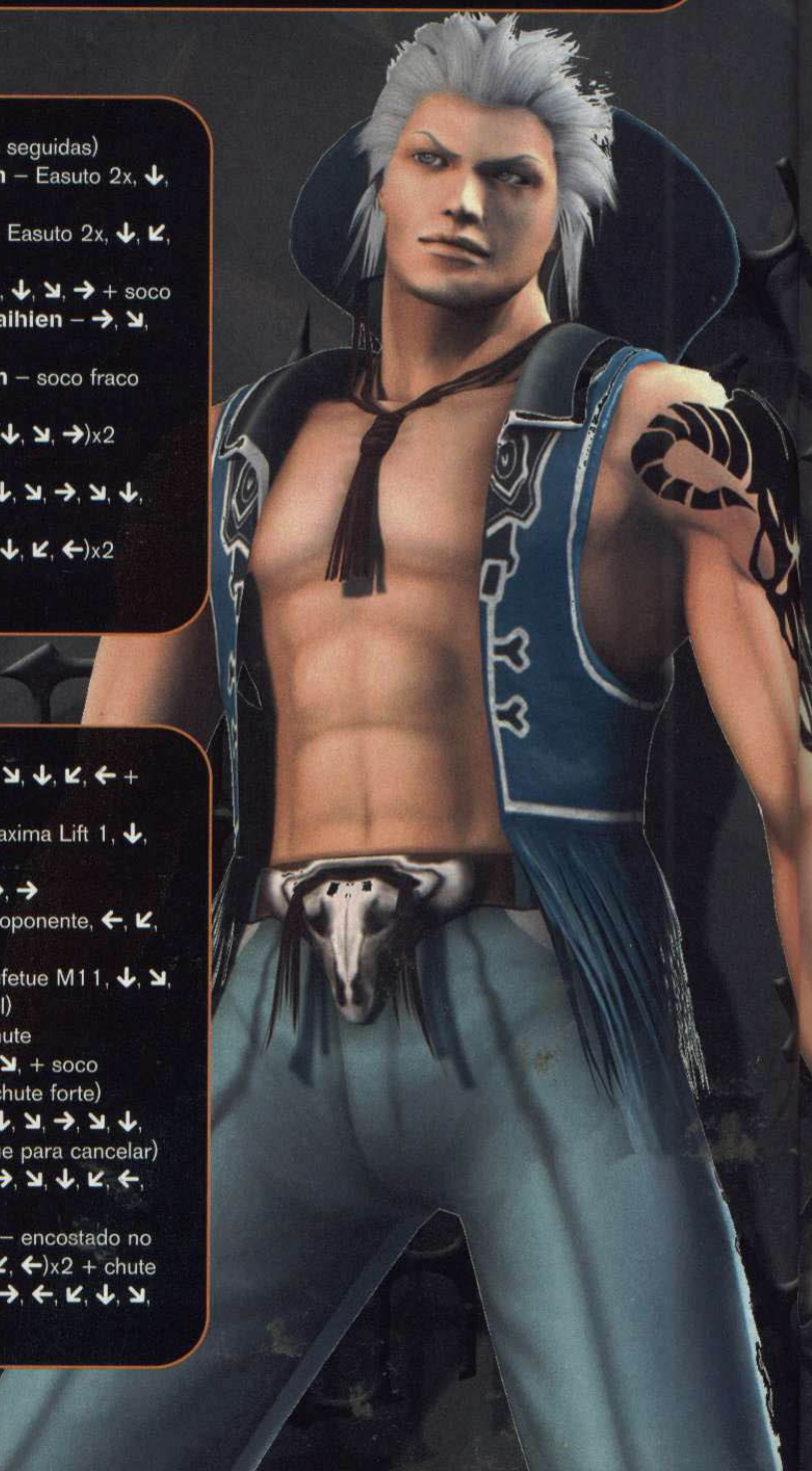
Pyokopyoko Fire – ↓, ↙, ← + soco
Nagase Spiral – encostado no oponente, →, ↓, ↘ + soco
Nagase Spiral Hyperdrive – correndo, encostado no oponente, →, ↓, ↘ + soco
Round Trigger – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute fraco (finalizável com chute)
Aerial Trigger – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute forte
Shooting Star – no ar, ↓, ↘, → + soco (finalizável com chute fraco ou chute forte)
Aerial Spiral – no ar, →, ↓, ↘ + soco
Especial nível 1 – (↓, ↙, ←)x2 + chute, durante a defesa finalize com chute ou soco
Especial nível 2 – encostado no oponente, (↓, ↙, ←)x2 + soco
2º Especial nível 2 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Especial nível 3 – ↓, ↓, ↓, chute fraco + chute forte

SOIREE MEIRA

Horutsuhakken Dainamisshu – ↓, ↘, → + chute
Zaruto – →, ↓, ↘, + chute
Easuto – ↓, ↙, ← + soco (pode ser executado duas vezes seguidas)
Dorittensu Furiigen – Easuto 2x, ↓, ↙, ← + soco fraco
Dorittensu Faren – Easuto 2x, ↓, ↙, ← + soco forte
Vere Raiten – ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Shurao Heranshuraihien – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Shuorabe Tantsuen – soco fraco + soco forte
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 2 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 3 – (↓, ↙, ←)x2 + chute

MAXIMA

M4-1 – ↓, ↙, ←, + soco forte
M4-1 Feint – ↓, ↙, ←, segure soco forte
M4-2 – ↓, ↙, ←, + soco fraco
M4-2 Feint – ↓, ↙, ←, segure soco fraco
Maxima Scramble – ↓, ↘, → + soco (pode ser executado três vezes seguidas)
Maxima Lift 1 – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute fraco
Maxima Lift 2 – →, ↘, ↓, ↙, ← + chute forte
Sentorn Press – Maxima Lift 1, ↓, ↘, → + chute
Roll – Maxima Lift, →, →
M11 – encostado no oponente, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
One More Time – efetue M11, ↓, ↘, → + chute (carregável)
M19 – →, ↓, ↘, + chute
Mongolian – →, ↓, ↘, + soco (finalizável com ↓ + chute forte)
Especial nível 1 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (carregue para cancelar)
Especial nível 2 – →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco
2º Especial nível 2 – encostado no oponente, (→, ↘, ↓, ↙, ←)x2 + chute
Especial nível 3 – →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco



KULA DIAMOND

Diamond Bless – ↓, ↘, → + soco
Critical Ice – ↓, ↘, → + chute
Crawbites – →, ↓, ↘ + soco
Air Spin – Crawbits, ↓, ↙, ← + chute
Counter Shell – ↓, ↙, ← + soco
Ray Spin – ↓, ↙, ← + chute
Stand – Ray Spin, → + chute fraco
Seat – Ray Spin, → + chute forte
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco fraco
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + soco forte
Especial nível 3 – (→, ↘, ↓, ↙, ←) x2 + soco

DUKE

Power Axe – ↓, ↘, → + soco
Earth Impact – ↓, ↘, → + chute (finalizável com soco)
Tool Hammer – →, ↓, ↘, + soco fraco
Dive Boomer – →, ↓, ↘, + chute
Crashing – Dive Boomer, ↓, ↘, → + chute
Swirl Gun – ↓, ↙, ← + chute
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
2º Especial nível 1 – durante a defesa, ←, ↙, ↓, ↘, →, soco fraco + soco forte
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + chute
Especial nível 3 – ↓, ↙, ←, ↙, → + chute
2º Especial nível 3 – encostado no oponente, (↓, ↙, ←)x2 + soco

ROCK HOWARD

Reitsuken – ↓, ↘, → + soco fraco
Double Reitsuken – ↓, ↘, → + soco forte
Short Double Reitsuken – Double Reitsuken, soco forte + chute forte
Raising Tackle – segure ↓, ↑ + soco
Hard Edge – ↓, ↙, ← + soco
Rage Run Dunk – ↓, ↙, ← + chute fraco
Rage Run Shift – ↓, ↙, ← + chute forte
Rage Run Upper – ↓, ↙, ←, chute fraco + chute forte
Crack Counter Stand – ↓, ↘, → + chute fraco (finalizável com chute forte)
Crack Counter Ground – ↓, ↘, → + chute forte (finalizável com chute forte)
Breaking – segure ↓, ↑ + socoforte, soco fraco + chute fraco
Breaking 2 – Hard Edge, soco fraco + chute fraco
Breaking 3 – qualquer Rage Run, soco fraco + chute fraco
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
2º Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + chute fraco
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + chute forte
Especial nível 3 – ↓, ↙, ←, ↙, → + soco
2º Especial nível 3 – →, ↘, ↓, ↙, ←, →, soco fraco + soco forte, atingindo o oponente, soco fraco x2, chute fraco x2, soco forte x2, chute forte x2, ↓, ↙, ← + soco forte

K'

Ein Trigger – ↓, ↘, → + soco (finalizável com → + chute fraco ou → + chute forte)
Air Trigger – no ar, ↓, ↘, → + chute
Crawbites – →, ↓, ↘, + soco
Air Spike – →, ↓, ↘, + soco forte, → + chute forte
Minute Spike – ↓, ↙, ← + chute (pode ser executado no ar. Finalizável com Air Trigger)
Narrow Spike – Ein Trigger, ← + chute ou Minute Spike 2x no ar
Blackout – ↓, ↘, → + chute
Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco (carregável)
Especial nível 2 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + chute

RALF JONES

Gatling Attack – segure ←, → + soco
Vulcan Punch – →, ↓, ↘ + soco
Nageppa na Super Argentine Back Breacker – encostado no oponente, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute fraco
Super Argentine Back Breacker – encostado no oponente, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute forte
Kyukouka Punch – segure ↓, ↑ + soco
Kuuchuu Kyukouka Punch – no ar, ↓, ↘, → + soco
Ralf Kick – →, → + chute fraco
Zenkuu Ralf Kick – ↘, ↘ + chute fraco
Ralf Tackle – →, → + chute forte (finalizável com chute forte)
Especial nível 1 – ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
2º Especial nível 1 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Especial nível 2 – (↓, ↘, →)x2 + soco
Especial nível 3 – ←, ↙, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
2º Especial nível 3 – Especial nível 3, →, ↓, ↘ + soco (carregável)

CHAE LIM

Hienzan – segure ↓, ↑ + chute
Hangetsuzan – ↓, ↙, ← + chute
Kuushuren – →, ↓, ↘ + chute (pode ser efetuado no ar)
Tenkouzan – no ar, ↓ + chute forte
Hakikyaku – ↓, ↓ + chute (finalizável com o Especial nível 1)
Double Dechagi – ↓, ↓ + chute fraco, →, ↓, ↘ + chute (finalizável com ↓ + chute forte)
Hienkou – no ar, ↓, ↘, → + chute
Kuushuzan – Hienzou, →, ↓, ↘ + chute
Sanren no Geki – ↓, ↙, ← + soco
Especial nível 1 – ↓, ↙, ←, ↙, → + chute (pode ser executado no ar)
2º Especial nível 1 – (↓, ↘, →) x2 + chute (finalizável com Sanren no Geki)
Especial nível 2 – Sanren no Geki, ↓, ↙, ←, ↙, → + soco
Especial nível 3 – encostado no oponente, ↓, ↙, ←, ↙, →, soco fraco + chute fraco, soco forte + chute forte

LEONA

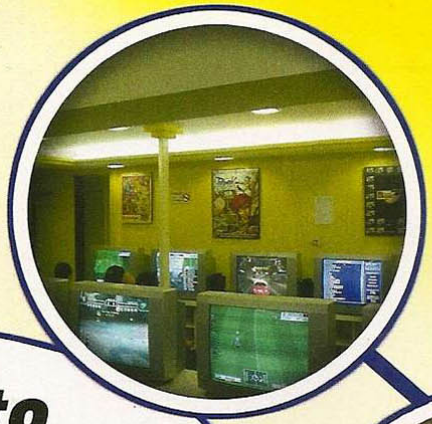
Moon Slasher – segure ↓, ↑ + soco
Reverse Slasher – segure ↓, ↑ + soco forte, ↓, ↑ + soco forte
Baltic Launcher – segure ←, → + soco
Descharge – segure ←, → + soco forte, ↓, ↘, → + soco forte
Grand Saber – segure ←, → + chute
Gliding Buster – segure ←, → + chute forte, → + chute forte
X Caliber – no ar, ↓, ↙, ←, + soco
Earring Bomb 1 – ↓, ↙, ←, + chute
Earring Bomb 2 – ←, ↓, ↙ + chute, ←, ↓, ↙ + chute
Especial nível 1 – no ar, ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
2º Especial nível 1 – (↓, ↘, →)x2 + soco
Especial nível 2 – ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Especial nível 3 – (↓, ↘, →)x2 + chute

World Online

Aqui o desafio é maior!

Garantia Total

- Jogos em Rede nos Pc´s, PSP em rede wirelles, PS2 Online, rede Wirelles para Notbook
- Venda de Consoles
- Destravamento
- Manutenção de Computadores
- Jogos Originais para todos os Consoles

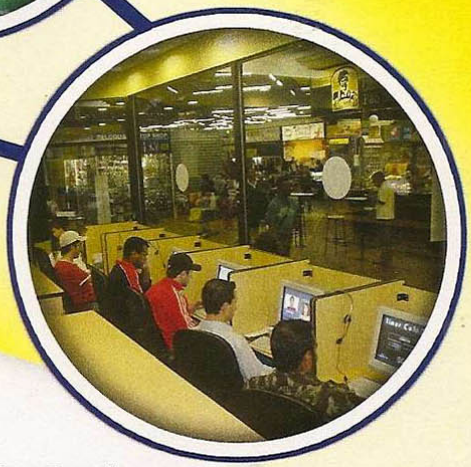


Tudo em até 12X

Carne, Cheque, Cartão, Depósito Bancário

"2º Campeonato de Wining Eleven 8"

Inscrições Abertas até 10/08"



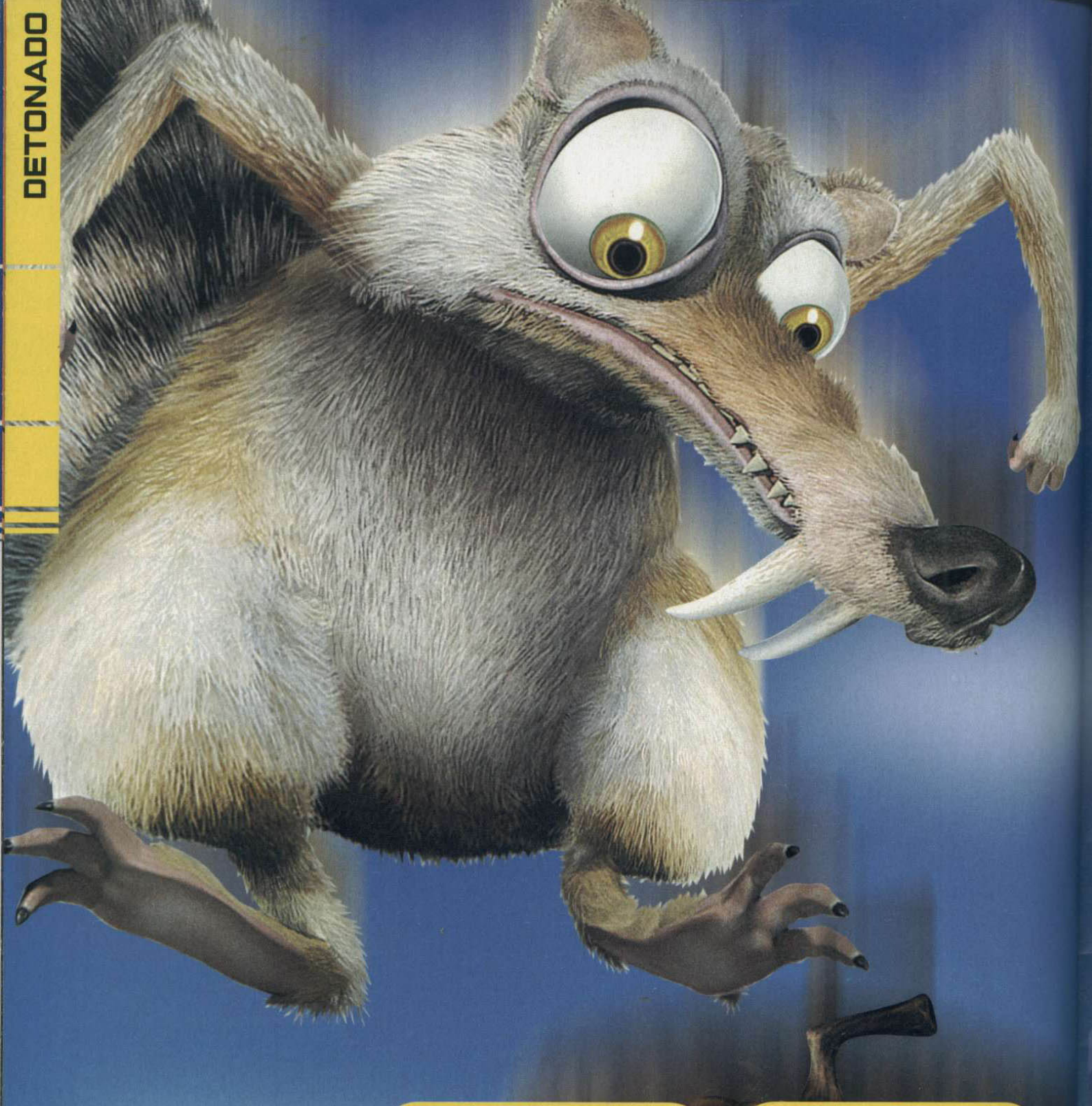
MasterCard VISA Credial Losango Bradesco Banco do Brasil UNIBANCO

Fone: 3698-5598

Sedex para todo o Brasil

Visite nosso site: *www.worldonlineshop.com.br*

Av.dos Autonomistas nº 500 Loja 36/37 Vila Yara – Osasco



COMANDOS

■ – Ataque
▲ – Ação
✖ – Pulo
● – Atira pedras
R1 – Acionar mira
R2 – Ataque especial
L1 – Farejar
START – Pause
Analógico Esquerdo – Movimentação
Analógico Direito – Câmera

ITENS EXTRAS

Nozes marrons – Valem um ponto no contador de nozes
Nozes verdes – Valem cinco pontos no contador de nozes
Noz aberta – Valem 20 pontos no contador de nozes
Pétalas de flores – Recuperam energia
Pedras – Podem ser usadas como armas
Frutas – Recuperam poder

CÓDIGOS QUENTES

Energia infinita
↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓
Vida infinita
↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←
Noz infinita
↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓
Modo de seleção de fases
Segure o botão R1 e aperte os botões
■, ●, ●, ▲, ✖, ▲

Produtora: Vivendi Universal **Distribuidora:** Vivendi Universal **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Diálogos hilários
Ponto Fraco: Câmera ruim **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 6,0

NOTA 7,0

ICE AGE 2

Diversão para todas as épocas e idades

por Leandro Rodrigues

Não tem quem não goste de desenho animado. Prova disso são as inúmeras produções que inundam os cinemas a todo instante. Nos videogames a história se repete.

A Era do Gelo 2 é um desses títulos que o pai compra para o filho, mas acaba jogando tanto ou até mais do que o baixinho. Nas telonas, os personagens principais são: a preguiça Sid, o mamute Manny e o tigre dentes-de-sabre Diego, mas quem rouba a cena toda vez que aparece é Scrat, o esquilo que vive em busca de nozes, em investidas superdesastrosas. Sabendo do carisma do pequeno esfomeado, a Vivendi o colocou como protagonista da aventura.

O enredo segue os mesmos passos do filme. Uma enorme confusão começa quando o quarteto descobre que as geleiras estão derretendo. A única chance de sobrevivência é mudarem para o outro lado do vale e escapar do degelo. Durante essa aventura, eles acabam conhecendo um novo grupo de personagens, como a dupla de gambás Crash e Eddie.

O jogo é repleto de diálogos divertidos e boas sacadas. Para ninguém entrar em uma fria, a **Dicas & Truques para Playstation** criou um roteiro completo com todos os detalhes desta aventura.

DETONADO

Waterpark 1

Converse com Manny e siga para o lado direito. Suba na plataforma até alcançar a montanha ao fundo. Continue andando para o lado esquerdo e entre na abertura do lado direito. Um pouco mais à frente, o chão vai desabar.

Entre com Scrat na água, vá até o fundo, passe por baixo da caverna submersa e saia pelo lado esquerdo onde existem nozes. Fale com Manny e, do lado direito, com os ratinhos. Atravesse o lago e suba a montanha do outro lado. Entre na passagem à direita junto à parede. Ignore a passagem à esquerda, vá até o beco sem saída e passe pela fenda.

Waterpark 2

Você precisa encontrar três nozes especiais, mais redondas do que as outras. A primeira está perto de onde você começa a fase. A segunda, dentro de um dos buracos ao lado de Diego. Assim que pegar a segunda, suba a montanha do lado esquerdo, escale a vegetação e pegue a terceira noz perto dos hipopótamos. Antes de descer pela nova fenda, procure um gêiser que está ao lado desta última noz. Use-o e Scrat vai subir à montanha para pegar um monte de nozes.

Waterpark 3

Desça com cuidado para a próxima parte da montanha. Suba pelo outro

lado e escale a parede de pedras. Passe para o outro lado, usando o tronco da árvore. Continue em frente até encontrar Diego novamente. Agora você precisa pegar 14 nozes sem que seja capturado pelo tigre. Caminhe com cuidado, mas fique de olho no tempo – você tem menos de dois minutos para você pegar todas. Toda vez que Diego virar para trás, aperte o botão ✖ para se fingir de morto e escapar do pior. Continue em frente e, tomando cuidado com os morcegos, siga até o fundo da caverna. Agora você precisa pegar mais quatro nozes especiais para poder passar pela próxima fenda. A primeira está em um arbusto do lado esquerdo (aperte L1 para localizar a noz escondida). Para pegar a segunda, siga pela caverna à sua frente, escale a parede de pedras e escave o chão para pegar a noz que está enterrada. Volte e entre na caverna do lado esquerdo.
Suba e use L1 novamente para localizar a noz escondida no arbusto da esquerda. Dentro da caverna, do lado da fogueira, está a quarta noz enterrada no chão. Desça e entre na fenda que agora está liberada.

Waterpark 4

Pegue as pedras junto ao monte de rochas no centro da tela e entre na caverna no fundo do cenário. Ao lado da fogueira, você encontra Manny mais uma vez. Aperte ▲ do lado da placa para desafiar os morcegos. Acerte três vezes onde está a noz antes do tempo acabar.

Com o caminho livre, siga em frente. Continue pela esquerda e passe com cuidado pelos inimigos. Suba na parte mais alta da caverna e, assim que encontrar o tatu, dê duas pedradas nele, fazendo com que o bicho se posicione ao lado da plataforma. Suba no casco dele e depois na montanha. Pegue as nozes e desça até a fenda do lado direito.

Waterpark 5

Essa área é cheia de lugares escorregadios, tome cuidado principalmente com os ursos polares. Suba na montanha pelas plataformas do lado esquerdo, escale a parede e continue pelas plataformas. Entre na fenda e continue em frente com cuidado para não escorregar e cair.
Suba a parede do lado esquerdo. Você vai encontrar uma tartaruga que vai desafiá-lo para um jogo de boliche muito engraçado: derrubar o maior número de pingüins. Você deve fazer cem pontos para conquistar a noz de ouro. Aperte ✖ uma vez para acertar a posição que vai lançar a bola e depois outra vez para determinar a força.

Eviscerator

Diversão pura. Controlando Sid, é preciso descer uma tremenda ladeira. Mas você só passa de fase se fizer, no mínimo, 7.500 pontos. Passe por baixo de todos os arcos, pegue as nozes e desvie dos blocos de gelo.
Quando estiver no meio dos pulos mais altos, aperte os botões que aparecem na tela para ganhar pontos e evitar que o Sid se esborrache ao retornar à ladeira.

Forest 1

Você começa em um descampado com várias nozes e muitos inimigos. Pule no cipó para conseguir chegar ao outro lado. Mais à sua frente, há uma fenda no tronco de uma árvore. Encontre três nozes de ouro para liberar a passagem.
Para pegar a primeira, passe pelas plantas em cima do lago. Vire para o lado direito e pegue a noz que está enterrada. Continue seguindo em frente, passe por mais algumas plantas e pule na passagem à direita.
Em frente à árvore com um macaco, use a teia de aranha para subir ao galho mais alto e pegar a noz. Desça e entre na fenda do lado direito.
Aperte o botão ▲ junto à placa para começar mais um desafio. Acerte 25 macacos antes do tempo acabar para ganhar como prêmio mais uma noz.
Volte ao tronco da árvore e entre. Suba pelos galhos, usando os cipós para chegar ao outro lado. Continue em frente até chegar ao morro e passe pela passagem na rocha.

Forest 2

Vá para o lado esquerdo e suba no ninho dos pássaros. Após a confusão, você precisa resgatar os cinco filhotes e trazê-los de volta ao ninho. Assim que se aproximar de um deles, acerte um golpe no bichinho e aperte ▲ para pegá-lo. Coloque todos no ninho e o cipó será liberado. Desça escorregando por ele e entre

na caverna do lado direito.
Durante a descida da ladeira, desvie das pedras. Logo na saída da caverna, você encontra um rinoceronte adormecido. Procure o bicho preguiça que está morrendo de fome e volte ao local onde estava o rinoceronte, pois ele já estará acordado. Fique em frente à árvore do local e espere que o grandalhão venha atacá-lo. Saia do caminho e espere ele bater na árvore para que uma fruta caia e você possa levá-la até a preguiça. Repita a operação três vezes para acabar com a fome do bicho guloso.
Só que as frutas não cairam bem e a preguiça começa a passar mal. Vá à plataforma onde ela se encontra e aperte o botão ▲ em cima de uma das cinco marcas. Você deve apertar o botão ✖ no momento em que achar que a pressão dos gases da preguiça está ideal. Quando cair no ninho, é só pegar a noz e repetir o procedimento até pegar as cinco. Desça e entre na fenda do lado esquerdo da floresta.

Forest 3

Escale a árvore do lado direito da tela. Quando encontrar uma ave dentro do tronco, tente falar com ela. Só que ela não quer saber de papo e joga você na cachoeira do outro lado. Siga para o lado direito e pule nos galhos. Continue subindo pela árvore, tomando cuidado com os bichos nos arbustos. No alto, você encontra uma

caverna. Atravesse-a até encontrar Sid e sua turma junto à outra árvore. Hora de jogar um minigame com Diego, em que é preciso acertar os ratinhos 30 vezes. Use o analógico esquerdo para controlar a direção dos disparos, mas tome cuidado para não acertar o gambá, que atrapalha a sua visão com o seu veneno, e muito menos o porco-espinho, que machuca a mão de Diego.

Ice River

Em cima das plataformas de gelo, você precisa coletar 20 nozes normais. Tome cuidado com as escorregadias plataformas azuladas e fique de olho na água. Quando ela começar a borbulhar, é sinal de que o monstro está prestes a pular para abocanhá-lo. Depois de cumprir a tarefa, a noz de ouro aparecerá no fundo da tela. Siga até lá e você será engolido pelo monstro assim que pegar o quitute.

Maelstrom

Scrat deve descer até o fundo do estômago do monstro - passe o lago e deslize pela ladeira. Suba nas plataformas da esquerda e pule no cabo vermelho para chegar até a parte mais baixa.
Suba em outras plataformas do lado esquerdo e agarre na teia do lado esquerdo. Desça na segunda plataforma e vá para a direita. Do outro lado, desça pelo cabo verde e encontre um local com vários olhos. Você deve acertar várias pedras neles antes do tempo acabar para recuperar a noz de ouro e terminar a fase.

Mud Bog 1

Siga até o gêiser com três buracos adjacentes. Coloque uma pedra em cada um desses buracos para aumentar a pressão da água. A primeira pedra está ao lado do buraco, basta encaixar. Suba no gêiser e pegue outra pedra na plataforma à sua frente. Desça, coloque-a no lugar e suba mais uma vez pelo jato de água. Pule no galho e, em seguida, no cipó. Do outro lado, está a última pedra. Desça, faça o ritual de colocação de pedra no buraco e seja erguido pela última vez junto com o gêiser.
Lá no alto, acabe com todos os ratos e continue seguindo para o lado esquerdo até entrar em uma caverna. Escorregue e, quando estiver em solo firme novamente, entre na fenda do lado direito.

Mud Bog 2

O objetivo é organizar os ninhos com ovos que estão misturados. Assim que a fase começar, suba pelo lado direito e pegue o ovo verde no ninho de ovos brancos. Desça pelo tronco da árvore à frente e coloque no gêiser no fundo do cenário. Fique tranqüilo: o ovo vai cair no ninho correto. Agora vá ao ninho verde e pegue o ovo dourado. Atravesse o pântano passando por dentro da pedra e coloque o ovo no gêiser indicado pela flecha. Siga para o ninho dourado e pegue o ovo branco, que, ao contrário dos outros, deve ser levado até o ninho de mesma cor (o primeiro, onde você pegou o ovo verde). Por fim, passe pela nova fenda e complete a fase.

Mud Bog 3

Entre no minigame dos porcos e acerte cinco vezes a ordem em que executam suas manobras Pule nas costas de um dos porcos e vá com ele até o outro lado. Pule nas costas de outro e siga pela plataforma. No próximo lago de lama, o porco começa a reclamar que está sozinho e por isso não pode treinar.
Volte, suba na parede do lado direito e empurre o porquinho para a lama. Desça e use os porcos como plataforma para chegar ao fundo do cenário. Pule para o morro ao fundo, corra até o fundo da caverna e passe pela fenda.

Mud Bog 4

Scrat está em uma caverna repleta de aranhas. Para matá-las, acerte-as uma vez e, quando estiverem de ponta cabeça, finalize com a combinação pulo-ataque.
Corra e pule na teia de aranha do lado esquerdo da caverna. Siga até a plataforma no fundo e passe pela fenda. No novo local, vá eliminando as aranhas até uma gigante aparecer. Golpeie a região dos olhos com o mesmo tipo de ataque usado para finalizar as aranhas normais. Repita o procedimento até a danada ficar impossibilitada de tecer suas teias para sempre. Use o corpo da aranha morta como plataforma para chegar à beirada do penhasco que está ao fundo. Passe pela fenda e aproveite a próxima área para pegar muitas nozes. Pule na teia de aranha no fundo do cenário para alcançar a fenda mais alta e ultrapassar esta parte.

Mud Bog 5

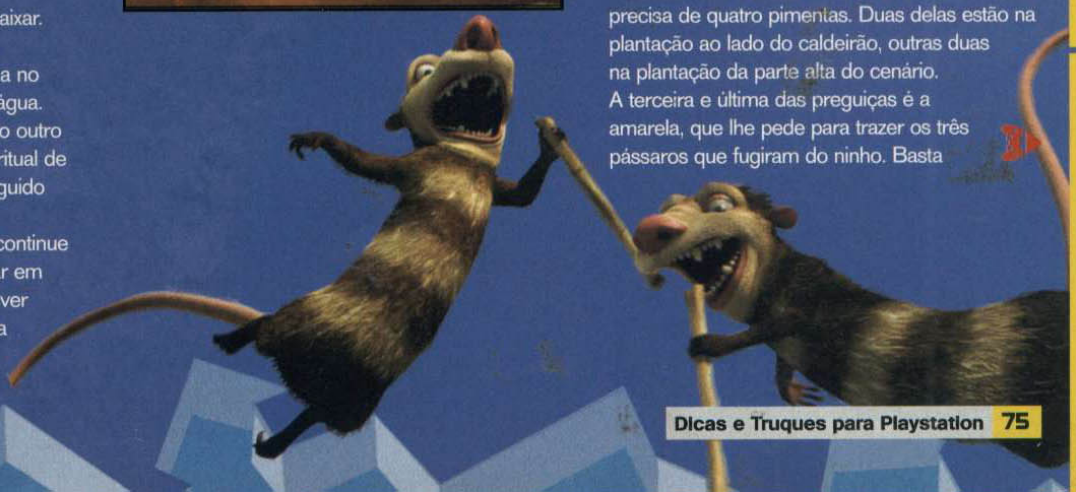
Avance até encontrar um pássaro colorido. Acerte-o e aperte ▲ para subir em cima dele. Além de voar, o bicho pode andar na lama; e você precisa das habilidades dele para pegar quatro nozes de ouro. Duas delas estão em plataformas do lado esquerdo e uma está do lado direito.
Caminhe com o pássaro até o fundo do cenário, onde há uma fenda. Use seu meio de transporte para subir na plataforma do lado direito, pegue a pedra e coloque no buraco ao lado do gêiser. Suba com jato de água e pegue outra pedra lá em cima. Vá até o outro gêiser do lado direito e coloque a pedra no buraco. Mais uma vez, suba com o jato e pegue a última noz. Entre na fenda para concluir essa fase.

Sloth Village 1

Pegue todas as nozes que puder. Depois, use a teia de aranha atrás do altar onde Sid está dançando. No alto da montanha você encontra uns ratinhos que estão com uma noz e que lhe propõem um desafio.
Cave os locais indicados antes do outro rato para ganhar a noz. Depois é só descer e entrar na passagem verde atrás do altar, onde há uma fenda.

Sloth Village 2

Ajude as preguiças a preparar a cerimônia de sacrifício. A preguiça roxa pede que você alinhe o totem; então, jogue as pedras coloridas que estão do seu lado esquerdo, dentro da boca da carranca azul. Jogue a pedra com a cor desejada e deixe todas as carrancas na mesma posição da azul. Com o totem na posição correta, suba por ele e pegue a noz lá no alto.
Agora vá socorrer a preguiça verde que está do lado direito – ela está fazendo o ensopado e precisa de quatro pimentas. Duas delas estão na plantação ao lado do caldeirão, outras duas na plantação da parte alta do cenário.
A terceira e última das preguiças é a amarela, que lhe pede para trazer os três pássaros que fugiram do ninho. Basta



correr atrás de cada um deles para incentivar os bichinhos a voltarem sozinhos para o ninho.
Por último, pule na água e pegue o caminho da direita para chegar a um local com uma vegetação na parede. Suba, pegue a última noz e passe pela fenda acima do ponto onde você começou esta parte da vila.

Sloth Village 3

Vá para o lado esquerdo e suba na parede. Quando chegar ao alto, vire e vá para a esquerda novamente. Pule na corda para chegar ao outro lado e suba na grelhas em chamas. É estranho o que você vai ler agora, mas... aperte o botão ▲ para seu rabo pegar fogo. Suba pela parede o mais rápido possível, sempre passando pelas fendas que aparecerem pelo caminho.
No alto, coloque fogo no altar indicado por uma flecha, pegue a noz e desça pela corda do lado esquerdo. Desça mais dois níveis e entre na fenda do lado esquerdo.

Sloth Village 4

Acenda novamente o rabo, pule na plataforma do lado direito e suba pelas teias de aranha. Quando chegar à teia na horizontal, ateie fogo e aproveite a descida até uma noz.
Continue descendo e pegue o caminho da esquerda. Pule na pedra em que parece uma gangorra, suba na plataforma da esquerda e pegue a segunda noz.
Volte à plataforma com a grelha e acenda o fogo novamente. Pegue o primeiro caminho da esquerda e suba até o final do túnel destruindo as teias. Vire à esquerda, abra mais uma teia e escave a noz enterrada.
Retorne novamente ao lugar com a grelha e acenda o fogo pela última vez. Siga pelo outro caminho da esquerda e pegue a noz no final do corredor.

Sloth Village 5

Pegue o caminho da esquerda e pule na parede. Tomando cuidado com as chamas, continue em frente e pegue a pedra. Volte um pouquinho, desça pelas pedras do lado direito e coloque a pedra no buraco do chão. Uma plataforma vai subir. Use-a.
Pegue a noz do lado direito e pule nas plataformas do centro. Do outro lado, há uma fenda; mas não suba ainda. Vá para o lado direito, pegue outra pedra e coloque-a em um dos buracos em frente à fenda, fazendo outra plataforma subir. Entre na fenda, caia nessa nova plataforma, pule para o lado esquerdo e pegue outra pedra.
Coloque no outro buraco e entre mais uma vez na fenda. Novamente em cima da plataforma, pule para o lado direito e continue subindo. Pegue mais uma noz e atravesse para o outro lado usando as plataformas em cima da lava.
É hora de ajudar Sid a escapar das cordas. Entre no primeiro buraco e aperte ▲. Não use toda a pressão e aperte o botão ✖. Suba os degraus, pule e ataque a primeira corda. Volte aos buracos e entre no segundo. Use toda a pressão e vire à esquerda para soltar a segunda corda. Volte e use toda pressão no

terceiro buraco. Estoure a terceira corda e pegue o caminho da direita para acionar a última corda. Pronto! Sid está livre e você já pode partir para a última fase do jogo.

Glacier 1

Neste estágio, você vai alternar entre as partes externa e interna da caverna. Vire para a esquerda, pule o buraco, mate o inseto na parede e suba por ela. Vire para a direita, pule para o outro lado e passe pela fenda entre o gelo.

Glacier 2

Scrat deve ajudar Diego a atravessar a área inundada. Nade até a plataforma no centro da tela, pule para a da esquerda e pegue a noz que está presa no gelo. Isso vai fazer o nível da água subir. Volte ao centro da tela e, mais uma vez., pule na plataforma do lado esquerdo.
Entre na fenda e continue em frente. No fundo, junto à parede, existe uma noz que faz a água baixar. Volte e

fale com Diego para que ele pule para o alto da montanha.

Glacier 1 (segunda vez)

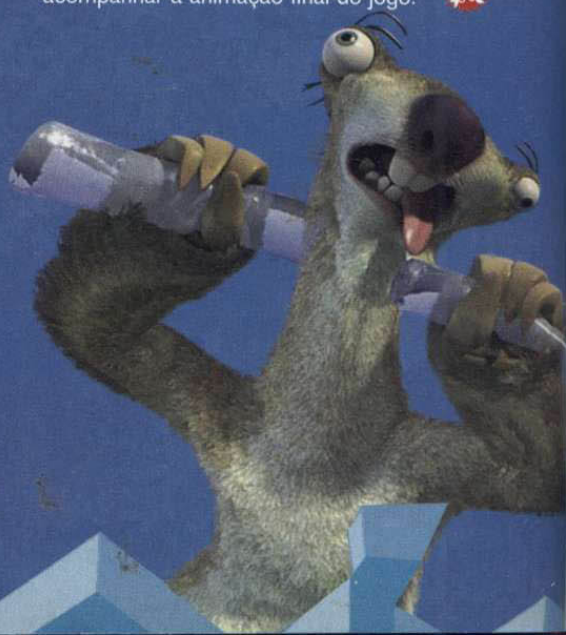
Siga para o lado direito com cuidado, pois aqui o chão é ainda mais escorregadio. Pule o buraco, mate um inseto na parede, suba por ela e entre em outra fenda.

Glacier 3

Avance pela passagem do lado direito. Do lado de fora da caverna, suba pela parede do lado esquerdo. Passe pela coluna de gelo e, do outro lado, pegue o máximo de nozes que puder e saia pela abertura do outro lado.
Entre na água e siga nadando até o final da caverna submersa. Saia da água, pegue a primeira noz e volte pelo caminho da esquerda até o salão onde Manny está congelado. Suba pela parede do lado esquerdo, pegue uma noz e continue em frente até chegar à parte de cima do bloco de Manny. Pule, quebre o gelo e pegue a última noz.
De volta ao salão onde a fase começou, entre novamente na passagem à direita e pegue um dos ovos que estão no ninho do lado esquerdo.
Depois que Scrat se esconder dentro dele, siga pela coluna do meio e entre na fenda ao fundo após a animação.

Glacier 1 (última vez)

Vá para a esquerda e suba a enorme parede. Lá no alto, entre na fenda para acompanhar a animação final do jogo.



MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.
NÓS MOSTRAMOS!
E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

GARANTIA Um Ano GARANTIA

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor
R$19,99

Controle PS2
R$69,99

Jogo Original
R$69,99

Suporte PS2
R$29,99

Cd-rom
Qual É A Música
R$69,99

CD Remixes
R$19,99

Boné PS2
R$19,99

Cabo s/ Vídeo Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube
R$49,99

Camiseta PS2
R$29,99

Bolsa Exclusiva PS2
R$39,99

Porta-cd PS2
R$19,99

Controle Remoto
R$69,99

Só fica sem play 2 quem quer!

24x R$ 35,00
ou
36x R$ 25,00

ligue e consulte condições

PlayStation2 original

\+

02 controles analógicos
01 camiseta exclusiva PS2
01 porta-cd exclusivo PS2
01 cd-rom Qual É A Música
01 jogo original
01 bolsa exclusiva PS2
01 boné exclusivo PS2
01 cabo extensor
01 cabo s/ vídeo universal
01 suporte
01 caneta PS2
01 cd Remixes

Promoção QUERO TUDO

R$ 699,00

Pack 1

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 2

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 3

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 4

Tudo por:
R$ 49,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

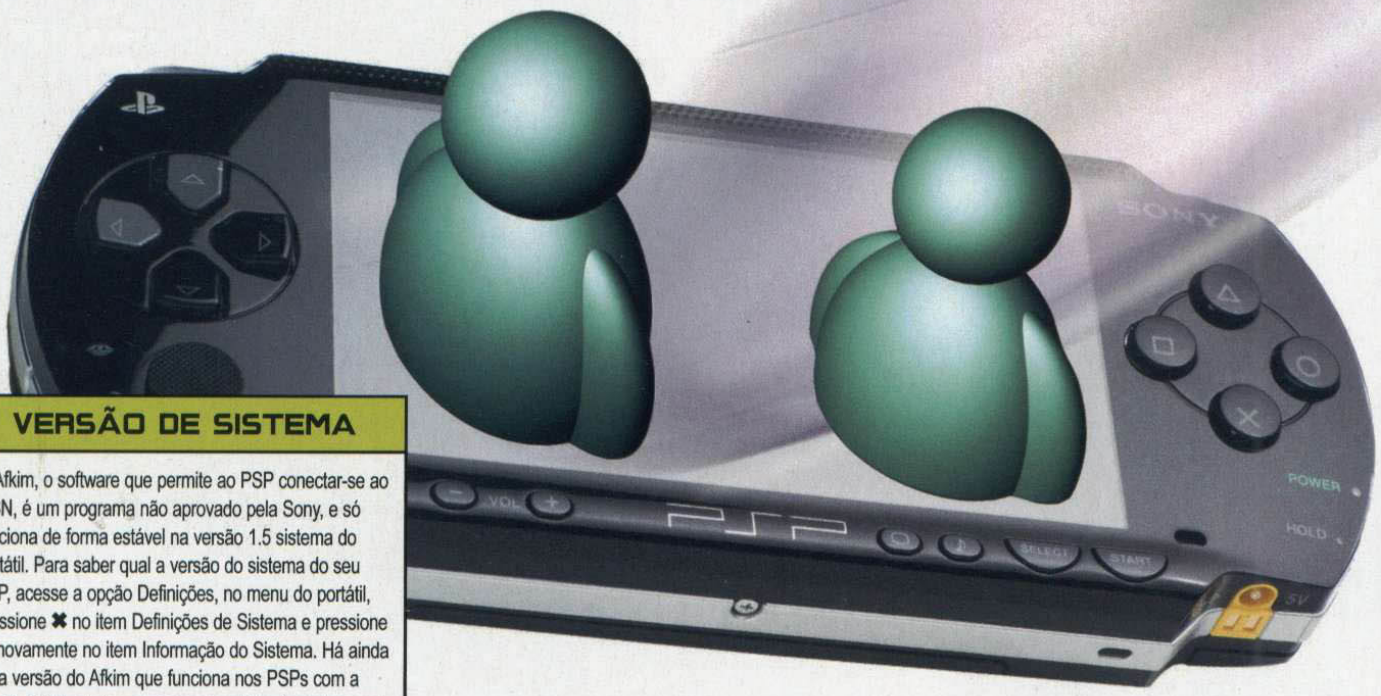
fotos meramente ilustrativas

MSN NO PSP

Você já usa o seu PSP para navegar na internet. Agora veja como conectá-lo ao MSN para trocar mensagens instantâneas

por Maurício Felippe

O PSP é mesmo um portátil cheio de truques. Vai dizer que você nunca se vangloriou de poder exibir as fotos digitais da última viagem no aparelho, ouvir músicas MP3, reproduzir trailers de jogos ou mesmo navegar na internet? Agora, se você quer mostrar que manja mesmo de PSP, não basta usar os recursos que o aparelhinho já tem. Qualquer viciado em tecnologia que se preze usa os truques mais insanos para espremer todos os recursos dos seus aparelhos. Por isso, acompanhe o passo-a-passo a seguir e veja como usar o seu PSP para trocar mensagens no MSN Messenger. Você vai deixar a galera que não conhece o portátil da Sony babando.



VERSÃO DE SISTEMA

O Afkim, o software que permite ao PSP conectar-se ao MSN, é um programa não aprovado pela Sony, e só funciona de forma estável na versão 1.5 sistema do portátil. Para saber qual a versão do sistema do seu PSP, acesse a opção Definições, no menu do portátil, pressione ✖ no item Definições de Sistema e pressione ✖ novamente no item Informação do Sistema. Há ainda uma versão do Afkim que funciona nos PSPs com a versão 2.0 do sistema, mas para rodá-la é preciso usar um truque mais elaborado que requer o jogo *GTA: LCS*.

CONSELHO DE MÃE

A instalação de programas não oficiais no PSP não é um procedimento simples. Se você não está seguro do que está fazendo, peça a ajuda de um técnico com mais experiência no uso do PC para seguir estas instruções, caso contrário você pode perder seus savegames ou interferir com o funcionamento do seu portátil.

PSP CONECTADO AO PC

Para fazer a conexão do PSP ao computador é preciso ter um cabo USB que não vem incluso na caixa do portátil. Muitos MP3 players usam o mesmo tipo de cabo e o cabo de qualquer máquina fotográfica da Sony também é compatível. Para ativar a conexão entre o portátil e o computador, depois de plugá-lo, selecione o menu Definições, no PSP, e ative a opção Ligação USB.

Configuração do Wi-Fi

Se você tem uma rede Wi-Fi em casa ou conhece algum cibercafé que tenha rede sem fio, veja aqui como configurar seu PSP para acessar a internet:

1. No menu principal do sistema, vá a opção Definições e acesse o item Definições de Rede. Selecione Modo de Infra-estrutura para configurar a rede sem fio e clique em Nova Ligação para criar uma conexão nova.

2. Se desejar, mude o nome da conexão. Pressione → e acione o item Scan para localizar o ponto de acesso à rede sem fio. Vale lembrar que se a chave WLAN, à esquerda do PSP, não estiver ligada, o aparelho não vai se conectar. Se mais de um ponto de acesso aparecer, escolha o com sinal mais forte.

3. Aperte → mais duas vezes. Se a rede estiver protegida por uma chave de segurança, você precisará abrir o próximo campo e digitar o número-chave correto nele. Caso a rede que você está tentando acessar não seja a sua própria, peça este número para o responsável. Dê → mais três vezes e tecle ✖ para salvar as configurações.

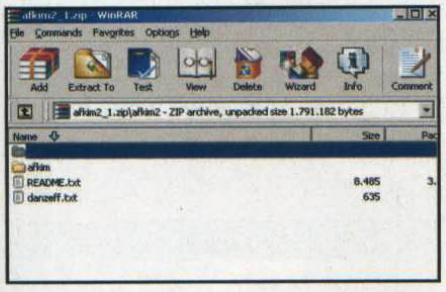
4. Teste a conexão. Se o link falhar, você pode ter errado o número-chave. Verifique-o. Caso o erro seja no endereço IP, volte à tela de configuração, dê → até chegar à opção Address Settings e acesse o item Custom. Neste caso, você vai precisar saber as configurações de IP da rede para colocar o endereço manualmente.

O TECLADO DO AFKIM

Para tornar a digitação de mensagens o mais ágil possível, o Afkim adota um estilo de teclado diferente do padrão do PSP. Parece estranho no começo, mas quem já jogou a versão portátil de *Killzone* conhece bem este estilo de teclado. Seu uso é simples. Note que cada tecla exibida na imagem tem quatro letras. Cada uma delas corresponde a um dos botões do PSP (▲, ●, ✖, ■). Para digitar cada letra, basta mover o analógico na direção da tecla desejada, na tela, e apertar o botão correspondente à letra. Para alternar entre o teclado numérico e o convencional, é só apertar L; e para digitar letras maiúsculas e caracteres especiais, como o @, basta segurar R. O Enter, usado para enviar mensagens e confirmar o nome de usuário ou a senha digitados, é acionado pressionando ↓.

Configuração do Afkim

Para conectar o PSP ao MSN ou a outras redes de mensagem instantânea é preciso instalar o programa independente Afkim. O Afkim é gratuito e pode ser baixado do site http://localhost.geek.nz/. Lembre-se apenas de baixar o arquivo adequado à versão de sistema do seu PSP. No caso da versão 1.5, abordada neste tutorial, o arquivo é o afkim2_15.zip.



1. Depois de baixar o Afkim, descompacte o arquivo. O próprio Windows XP faz isso, mas caso você não tenha um programa em seu PC capaz de lidar com arquivos ZIP, baixe o WinRAR do endereço www.rarlab.com e instale-o.

2. Com o auxílio do cabo USB, conecte o PSP ao PC. Acesse o ícone Meu Computador. O PSP aparecerá como um disco removível. Abra-o, acesse a pasta PSP e abra a pasta GAME, dentro dela. Copie aqui as pastas AFKIM e AFKIM% que você descompactou.

3. Antes de iniciar o Afkim, é preciso ter uma conexão configurada (veja o item Configuração do Wi-Fi). Depois de acertar a conexão, acesse o menu Jogo e abra a opção Memory Stick para acessar o Afkim. Inicie-o e selecione a configuração de rede que você configurou.

4. Após a conexão ser verificada, é preciso criar um usuário e senha para o servidor bitlbee. Note que esta ainda não é a sua conta do MSN. Trata-se de uma nova conta de usuário para o programa Afkim. Pressione ✖ para ativar o teclado e crie um nome de usuário e senha (veja o quadro "O teclado do Afkim"). Se tudo correr bem, a mensagem Configuration Saved surgirá.

5. Agora é hora de configurar sua conexão ao MSN. Aperte o botão Select e escolha o item MSN. Digite seu usuário e senha do MSN e confirme com ↓. Terminada a operação, aguarde enquanto o PSP se conecta à internet e faz o login no MSN. Assim que estiver online, consulte o quadro "Funções do Afkim" básico (abaixo) para saber como enviar e receber mensagens pelo programa e mostre que você manja de PSP.

FUNÇÕES DO AFKIM

Veja como usar os principais recursos do programa de troca de mensagens instantâneas para PSP:

– **Envio de mensagens:** Aperte Start para selecionar a lista de contatos. Usuários online aparecem em preto e os ocupados em cinza. Selecione um deles com o direcional digital e aperte ✖ para começar a conversa.

– **Recebimento de mensagens:** Sempre que alguém enviar uma mensagem para você, uma janela pop-up com o texto New Message surgirá no canto inferior direito da tela. Outra indicação de que há uma mensagem pendente é o nome do contato que a enviou exibido na cor roxa. Pressione Start e selecione este contato para ver qual a mensagem.

BRASILCURSOS.COM.BR
http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original:
a partir de R$ 37,00

Unidade óptica para Play2 Slim:
a partir de R$ 55,00

BA5815 para Play2:
a partir de R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2:
a partir de R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

STREET FIGHTER ANNIVERSARY EDITION CONTROLLER

Comemore o aniversário da série de luta distribuindo muita porrada

por Leandro Rodrigues

TEMÁTICO
Cada controle é dedicado a um personagem da série Street Fighter. Personagens como Ken, Akuma e Ryu não poderiam faltar

Sucesso absoluto nos anos 90, a saga *Street Fighter* conquistou milhares de fãs no mundo todo deste a estréia nos arcades até atingir a popularidade máxima nos consoles domésticos. E a Capcom, sabendo do peso que essa franquia tem, decidiu criar uma edição especial de controles para comemorar os 15 anos da série.

Bonito e em forma

Estão disponíveis quatro modelos diferentes de controle, cada um com o visual de um personagem diferente. Por enquanto, foram lançados os controles de Ken, Ryu, Akuma e Chun-li.

Tudo é muito caprichado, começando pela embalagem reforçada que traz uma bela ilustração na parte da frente. O acessório tem cores fortes de acordo com o personagem e no centro há um holograma que vai mudando de acordo com o posicionamento. Outro fato que chama a atenção é o peso, muito abaixo dos padrões do Dual Shock 2. Em um primeiro momento, a impressão que se tem é que o controle não passa de uma imitação barata; mas, para não deixar dúvidas, ele vem acompanhando de um certificado de autenticidade bem caprichado.

Para completar o kit, ainda há uma revista em quadrinhos com uma história exclusiva e alguns adesivos para fã nenhum botar defeito.

Esse é para arrumar briga

A primeira coisa que se nota no controle é a ausência dos analógicos, desnecessários na pancadaria clássica da Capcom. Aqui só existe o direcional digital, o que deixa o visual dos controles muito parecido com os da geração 16 bits. Outra mudança é que ao lado dos botões ■, ▲, ✖, ● também estão os botões L1 e R1, o que deixa o controle com uma configuração semelhante a dos painéis dos arcades. Isso facilita na hora das lutas, pois deixa tudo muito mais acessível para os jogadores. A presença do holograma no centro do controle também fez com que os botões SELECT e START fossem deslocados para a direita, ficando logo acima dos botões de golpes. Os únicos que permanecem no seu lugar original são os L2 e R2.

O grande problema aqui é fato do controle ser maior que o Dual Shock 2, ou seja, ele é um pouco desconfortável, pelo menos nas primeiras partidas. Outro inconveniente é que, devido a ausência dos analógicos, o acessório só funciona a contento em jogos de luta 2D.

Se você é um fã incondicional de *Street Fighter*, essa é a sua chance de ter um controle digno de um colecionador.

CHUN LI – A eterna musa dos jogadores de Street Fighter ganhou a versão mais delicada

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Nubytech
Site: http://www.nubytech.com
Onde encontrar:
Dream Anime Club (0xx11) 4365-2114
Preço: R$ 160,00
Ponto forte: Visual arrasador
Ponto fraco: Só funciona bem em jogos de luta 2D
Nota: 7,0

Características
- Design completamente diferente do Dual Shock 2
- Extremamente leve
- Holograma lenticular N-Imation
- Exclusivo para PlayStation 2

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até 12x!!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Game Cube

GAME BOY SP

PS TWO

PSII

Fotos Ilustrativas

X-BOX

PS One

Promoção

6 x R$ 75,00

PROMOÇÃO

Por R$ 139,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

Promoção

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00

Promoção

Troca do leitor original PS Two à vista R$ 380,00

Promoção

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity

DMS 3

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Aceitamos Cartões

MasterCard

VISA

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

COISA DE MALUCO

por Leandro Rodrigues

Quem é fã não se contenta em terminar os jogos. Abaixo, acessórios para quem quer demonstrar sua paixão por algum jogo em especial

VOLANTE UNIVERSAL CHALLENGE

Este volante com visual inspirado nos bólidos da Ferrari é ideal para quem deseja se aventurar pelo mundo da velocidade virtual sem fazer grandes investimentos. Além de duas borboletas na parte traseira, como nos carros da famosa marca, ele possui dois motores embutidos que resultam em uma experiência mais realista. E se você for do tipo de jogador que possui muitos sistemas em sua casa, o acessório é ainda mais adequado: honrando o nome "Universal", o volante funciona perfeitamente no Play 2, PSOne, GameCube e Xbox, e não é preciso utilizar nenhum adaptador quando for trocar de console. Até o Rubinho Barrichello vai querer um!

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: R$ 199,00 (valor aproximado)
Onde comprar: www.submarino.com.br

BOX TRILHA SONORA DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Fã que é fã não olha o preço do seu objeto de desejo. Se você está enquadrado neste grupo de pessoas, prepare o bolso: são mais de 200 pilas para ter essa trilha sonora importada diretamente do Japão com 50 músicas do jogo *Dirge of Cerberus*.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Crown
Preço médio: R$ 209,00 (valor aproximado)
Onde comprar: www.cdpoint.com.br

WIRELESS COMBAT ARCADE STICK

Controle estilo arcade com uma dúzia de botões para detonar jogos de luta do PS2. O acessório não necessita de fios, tem alcance de mais de 9 metros e conta com direcionais de oito posições e outras caracteristicas comuns em controles do tipo, como turbo e funções programáveis. Sua freqüência de operação é de 2,4 Ghz, o que significa que o acessório é vacinado contra "lag", aquele pequeno atraso entre o apertar de um botão e a execução da ação.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Intec
Preço médio: US$ 25,00 (valor aproximado)
Onde comprar: www.gameexpress.com

BLAZE TV ADAPTER KIT

Bateu a megalomania e a telinha do PSP já não é grande o suficiente para você? Esse adaptador da Blaze é a solução ideal para os seus problemas de grandeza. Com ele, você consegue ver tudo que acontece no portátil diretamente na tela de seu televisor. O melhor de tudo é que a instalação do adaptador é simples, rápida e não requer nenhum tipo de modificação no aparelho nem muito ménos atualização de software. É só encaixar e sair jogando.

FICHA TÉCNICA

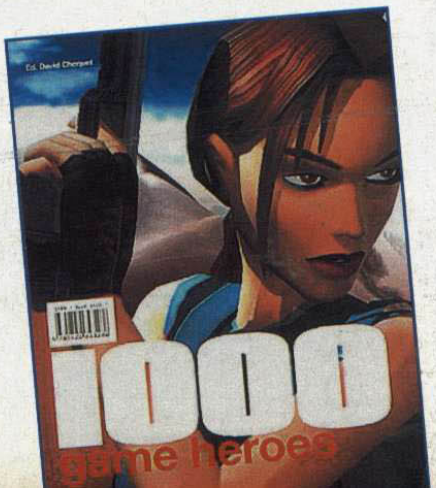
Fabricante: Blaze
Preço médio: US$ 50,00 (valor aproximado)
Onde comprar: www.link-sang.com (Coréia)

1.000 GAME HEROES

Livro com mais de 600 páginas sobre heróis de games. Um verdadeiro achado para quem deseja conhecer um pouco mais sobre a história do videogame e seus protagonistas.

FICHA TÉCNICA

Preço médio: R$ 182,00 (valor aproximado)
Onde comprar: www.submarino.com.br



Humilhe seus adversários.

Nas Bancas!

Lançamento regional. Se preferir, acesse www.europanet.com.br ou ligue para 0800 55 76 67

EDITORA EUROPA

por Julio Wecchi

Enquanto o Play 3 não chega, arrepie a galera no PS2 e no PSP com estas dicas de pirar a cabeça

BLACK – Jogo de tiro tem que ter trapaça

AERO ELITE – A dica de munição infinita é perfeita para pilotos com espírito de porco

#

50 CENT: BULLETPROOF

PS2

– Senhas espertas
Durante o jogo, vá ao menu Options, depois em Cheats e entre com um dos passwords abaixo:
Energia ilimitada: ny'sfinestyo
Armas mais poderosas: the hub is broken
Zerar o contador de mortes: workout
Vídeo Tony Yayo So Seductive: yayoshome
Vídeo My Buddy: sayhellotomylittlefriend

A

AERO ELITE: COMBAT ACADEMY

PS2

500 munições para cada arma: pause o jogo e pressione →, ←, ←, →, ↑, SELECT, →. Uma voz confirmará o sucesso do truque.

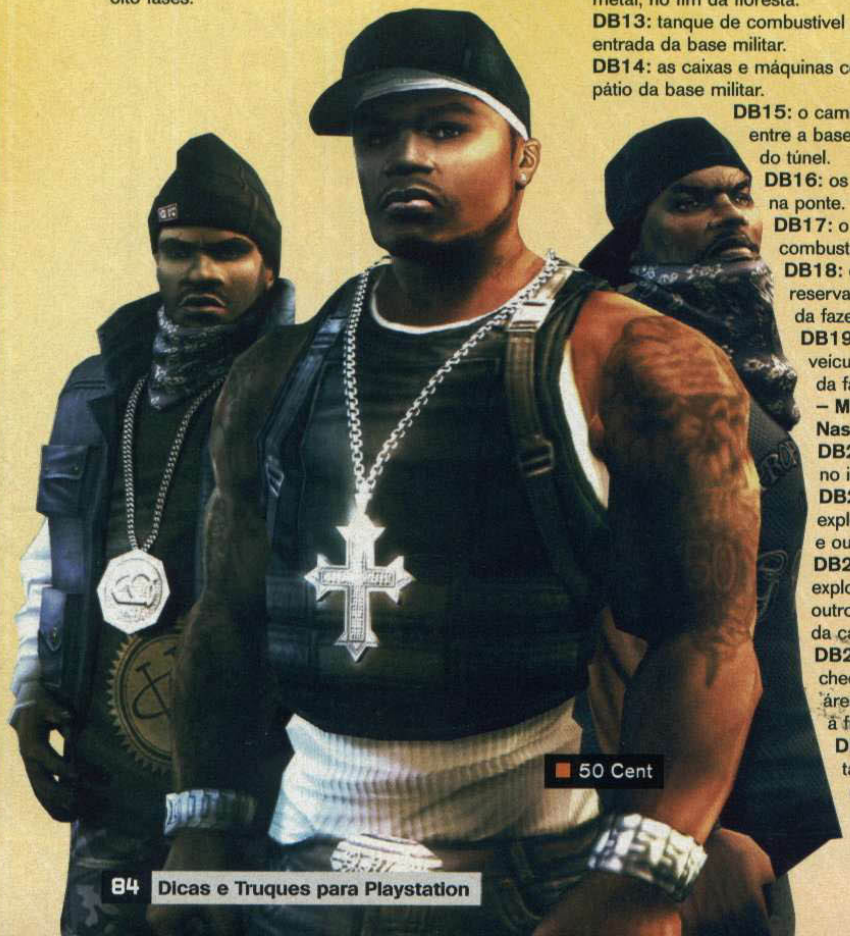
B

BLACK

PS2

DESTRUCTION OBJECTIVES (DB)
Os DB são alvos que aparecem no modo Black Ops e devem ser destruídos. Para facilitar, fique de olho na reticula da mira das armas. Se ela mudar para preto, significa que se trata de um alvo desse tipo. Abaixo, listamos os 65 DBs que aparecem nas oito fases.

– Missão 1: Veblensky City Street
DB01: os dois primeiros carros.
DB02: uma pilha de pneus, à esquerda do segundo carro.
DB03: após o segundo carro, atire nos explosivos encostados no muro.
DB04: atire no explosivo que está acima da entrada do Museum.
DB05: destrua o explosivo ao lado do canhão, no prédio em frente ao Museum.
DB06: atire nos explosivos perto da cerca no final da rua, em frente ao Museum.
DB07: ao sair do Museum, há um explosivo na cabine telefônica.
DB08: o atirador com lança-foguetes, no alto da torre.
DB09: o caminhão.
DB10: o último carro no estacionamento.
– Missão 2: Treneska Border Crossing
DB11: tanque de combustivel ao lado da casa, no inicio da fase.
DB12: tanque de combustivel ao lado da cerca de metal, no fim da floresta.
DB13: tanque de combustivel e caminhão na entrada da base militar.
DB14: as caixas e máquinas com explosivos no pátio da base militar.
DB15: o caminhão no caminho entre a base militar e a entrada do túnel.
DB16: os dois caminhões na ponte.
DB17: o tanque de combustivel no final da ponte.
DB18: os dois enormes reservatórios nas laterais da fazenda.
DB19: as máquinas e veículos na área da fazenda.
– Missão 3: Naszran Town
DB20: o carro logo no início.
DB21: nos tanques explosivos. Um à direita e outro à esquerda.
DB22: um tanque explosivo na frente e outro à esquerda da casa.
DB23: após o primeiro checkpoint, na grande área, há um tanque logo à frente.
DB24: há outros dois tanques à esquerda da ponte, próximos à cerca.
DB25: duas caixas explosivas ao lado do chafariz desativado.
DB26: o carro atrás do chafariz.
DB27: todos os atiradores com lança-foguetes.
DB28: todos os tambores explosivos próximos do final da fase.
– Missão 4: Naszran Foundry DB29: o caminhão do inicio.
DB30: trator à direita da primeira grade.
DB31: um guindaste antes do campo minado.
DB32: os cinco enormes tanques de combustivel no campo minado.
DB33: as duas bombas de combustivel no final do campo minado.
DB34: logo após o campo minado, um caminhão a distância, no alto.
DB35: após o túnel, a empilhadeira na frente do depósito.
DB36: dentro do depósito, exploda todos os tanques e tambores.
DB37: ainda no depósito, destrua os enormes maquinários suspensos.
DB38: ao chegar aos tanques, olhe para baixo e destrua o carro azul.
DB39: mais à frente, ainda nos tanques, olhe para baixo para destruir a empilhadeira.
DB40: após subir as escadas para o segundo tanque gigantesco, exploda os objetos dentro do prédio à esquerda.
DB41: mais à frente há outro prédio, também à esquerda, com objetos explosivos do lado de dentro.
DB42: após pegar o RPG, destrua os tanques gigantes por onde passou.
– Missão 5: Tivliz Asylum
DB43: destrua todos os caminhões da área inicial. São 12 no total, sendo quatro no inicio, três pelo caminho sinuoso, dois atrás de uma alta pilha de pneus, um na frente do Asylum (o grande prédio no final da área inicial) e mais dois atrás do tanque na frente do Asylum.
DB44: exploda um tanque de combustivel que está no caminho, entre a área inicial e o Asylum.
DB45: após entrar no Asylum, destrua a empilhadeira no pátio.
– Missão 6: Vratska Dockyard
DB46: destrua o guindaste logo no inicio do primeiro porto.
DB47: atire nos explosivos em baixo da torre de artilharia no segundo porto.
DB48: após passar pela sala com a M249 e chegar à área aberta, destrua a empilhadeira do lado esquerdo.
DB49: após passar a pequena ponte, destrua outra empilhadeira e os tanques explosivos na frente da guarita elevada.



50 Cent

DB50: após a guarita elevada, destrua outra empilhadeira e o tambor explosivo no beco paralelo.
DB51: a empilhadeira à esquerda da cancela.
DB52: na área da emboscada (após a cancela) há vários pontos de destruição: os dois pontos explosivos na tubulação do meio do prédio frontal, dois tanques no alto do prédio à esquerda, um ponto explosivo na tubulação no centro do prédio à esquerda, um explosivo na margem à direita, alguns explosivos na base do prédio à esquerda e os quatro carros no centro da área.
DB53: após a área da emboscada, passe pelo depósito, suba as escadas e, através da janela, atire nos cilindros abaixo da torre.
DB54: após destruir a torre indicada anteriormente, desça para a área onde ela estava e destrua três enormes guindastes no alto das torres.
DB55: à esquerda do 3° guindaste, destrua um grande tanque de combustível.
DB56: destrua o 4° e último guindaste, após o portão no final do porto.
DB57: exploda os três grandes tanques de combustível que estão à esquerda do 4° guindaste.
– Missão 7: Graznei Bridge
DB58: na primeira parte da ponte, antes do 1° checkpoint. São setes carros no total.
DB59: há mais um carro, na última parte da ponte antes da fortaleza.
– Missão 8: Spetriniv Gulag
DB60: destrua o carro na frente da casa, logo no início.
DB61: os dois carros antes do pátio do enorme prédio.
DB62: o carro no pátio do enorme prédio.
DB63: os dois caminhões no mesmo pátio.
DB64: entre tambores e caixas, existem oitos objetos explosivos no pátio.
DB65: na última sala da missão, destrua os 14 caixotes explosivos do galpão.

E

EYETOY: ANTIGRAV

PS2

Personagem Crimsond: detone o Black Rock Ridge no modo Style.
Personagem Drone: finalize Black Rock Ridge no modo Speed.
Novas roupas: pegue todas as seis AG Wing espalhadas nas fases.

G

GRADIUS COLLECTION

PSP

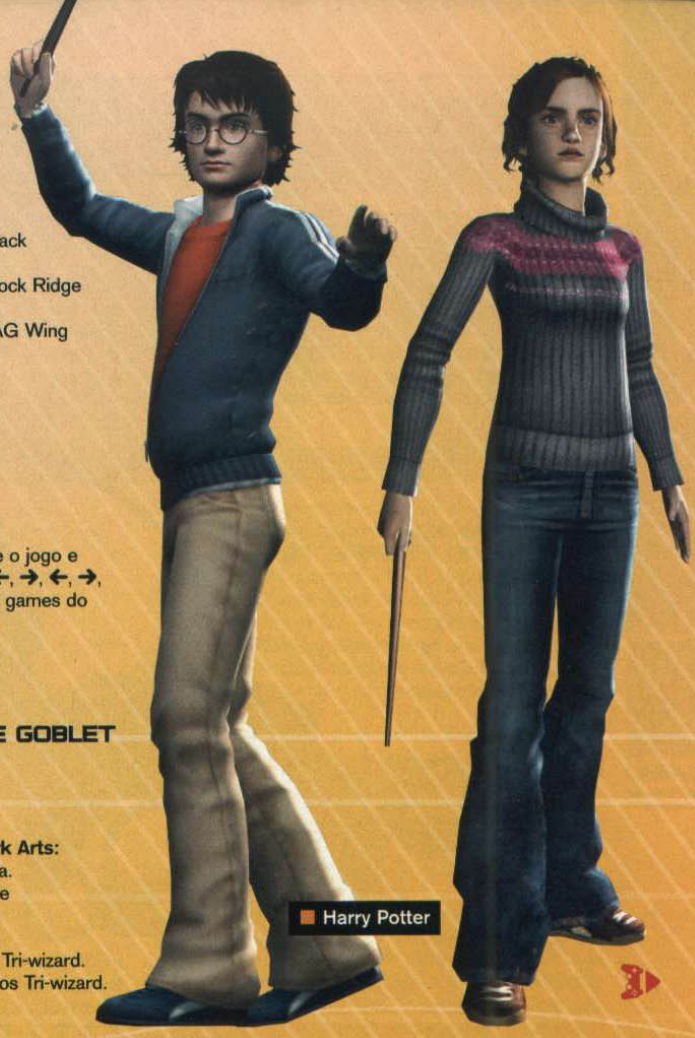
(Gradius Portable)
Todas as armas e power-ups: pause o jogo e pressione rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●. O truque funciona em todos os games do pacote, porém nas dificuldades Easy.

H

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

PSP

– Fases extras
Lição 1 – Defense Against The Dark Arts: termine o primeiro estágio de abertura.
Moody's Challenges: complete a fase Forbidden Forest.
– Minigames secretos
Exploding Snap: consiga 2 escudos Tri-wizard.
Dugbog Bulb Raid: consiga 5 escudos Tri-wizard.



PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NIDI
Desde 1992
▸ Venda e troca de consoles
▸ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▸ Conserto: 6 meses de garantia
▸ Consertamos PSP
Limpeza da lente gratuita
Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Niffler Time Challenge: consiga 8 escudosTri-wizard.
Wizard pairs: detone a primeira fase do game.

K

KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

PSP

Final alternativo: acumule 250.000 pontos jogando todas as fases pela segunda vez. Em seguida, selecione o desfecho extra usando o menu Extras.

M

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

PSP

– Personagens extras
Saiba como liberar novos heróis jogáveis detonando o modo Story com um determinado personagem:

Brigade: Coisa
Capitão América: Fault Zone
Homem de Ferro: Johnny Ohm
Magneto: Solara
Super-homem: Venom
The Wink: Magneto
Venom: Homem de Ferro

P

PINBALL HALL OF FAME

PSP

– Códigos da bolinha
Use as senhas na opção Enter Code e divirta-se:
Freeplay na Love Machine: HOT
Freeplay no Tee'd Off: PGA
Freeplay no Xolten: BIG
Modo Payout: WGR
Freeplay no Aces High: UNO
Freeplay no Central Park: NYC
Customizar a bolinha (em Options): CKF
Freelay no Strikes 'N Spares: PBA
Opção "Tilt": BZZ
Freeplay no Playboy Table: HEF

S

SONIC RIDERS

PS2

Babylon Story (história extra): complete o modo Hero Story.
SEGA Carnival: consiga ouro no Heroes Cup.
SEGA Illusion: consiga ouro no Babylon Cup.
Chaos Emerald Gear: consiga ouro em todas as missões do modo Mission.
Supersonic: faça a dica anterior e use o Chaos Emerald Gear no porco-espinho azul.
Blue Star II, Cream The Rabbit, Darkness, Rouge The Bat, Shadow The Hedgehog: detone o modo Story.
Personagem Eggman: finalize o Babylon.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

PS2

– Truques Jedi
Em qualquer modo de jogo, pause a partida e segure L2 + R2 antes de pressionar uma das combinações abaixo:
Munição ilimitada: ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →
Invencibilidade: ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →
Soldados extras: ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →
Sons em câmera lenta (no Story): ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →
Um quadrinho (HQ) aparece quando você ataca um rebelde com um Wampa: ↑, ↓, ←, ↓, ←, →
Sem HUD: ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, →

– Medalhas
Consiga os objetivos abaixo usando somente uma vida do herói para ganhar medalhas:
Demolition: use o lança-foguetes e acerte 4 hits nos veículos (3 no modo Elite).
Endurance: colete 12 pontos (9 no modo Elite).
Frenzy: use o Blaster Rifle e detone 12 inimigos (9 no modo Elite).
Guardian: recolha 24 pontos (18 no modo Elite).
Gunslinger: use a pistola e detone 6 inimigos (4 no modo Elite).
Marksman: use o Sniper Rifle e acerte 6 tiros na cabeça (headshots) nos inimigos (4 no modo Elite).
Regulator: com a Shotgun, detone 8 inimigos (6 no modo Elite).
Technician: corte um veículo.
War Hero: faça 36 pontos (24 no modo Elite).

– Soldados extras
Saiba quantos pontos você precisa fazer nas batalhas para liberar cada um dos personagens secretos:
Bothan Spy: 8 / **Clone Commander:** 8
Dark Trooper: 12 / **Droidika:** 12
Imperial Officer: 8 / **Jet trooper:** 12
Magnagaurd: 8 / **Wookie Warrior:** 12

STAR WARS – Só não vale pedir dica para matar os Stormtroopers. Eles são alvos móveis

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

PSP

– Bônus especiais
Saiba como liberar itens e ativar novas opções cumprindo determinados desafios no modo Multiplayer.
Mais munição: consiga 250 headshots (tiros na cabeça) na dificuldade Expert ou 500 na Elite.
Habilidade One Handed: detone 250 inimigos usando as pistolas no nível Expert ou 500 no Elite.
Mais explosivos: ganhe 200 pontos de experiência na Expert ou 500 na Elite.
Mais equipamentos: mate todos os inimigos com Taser, Laser Mines ou Claymores.
M249 SAW: detone a fase KemSynth Tower em menos de 2 minutos e 42 segundos.
Item Shot Defender: finalize a Sana Yemen em menos de 3 minutos e 39 segundos.

– Premios de treinamento
No menu principal, escolha a opção Single Player e entre em Training. Agora, cumpra os objetivos abaixo para liberar novas armas e equipamentos:
SP-57: detone a primeira missão em menos de 1 minuto e 25 segundos.
Famas: complete o segundo treinamento em menos de 3 minutos.
UNP .45: complete a terceira missão sem levar nenhum tiro.

– Missões extras
Saiba como liberar cinco novas fases:
Missão Birds of a Feather: detone o modo Story Mode na dificuldade Normal ou Hard.
Missão Goodnight, Sweetheart: detone todas as Training Missions respeitando cada um dos respectivos limites de tempo.
Missão Jimmy Zhou's Army: detone a Birds of a Feather.
Missão Trapped In The Hornets Nest: consiga todos os patches da Combat Sharp Shooter.
Missão Up a Column Without a Paddle: consiga todos os patches da Elite Weapons Expert.

T

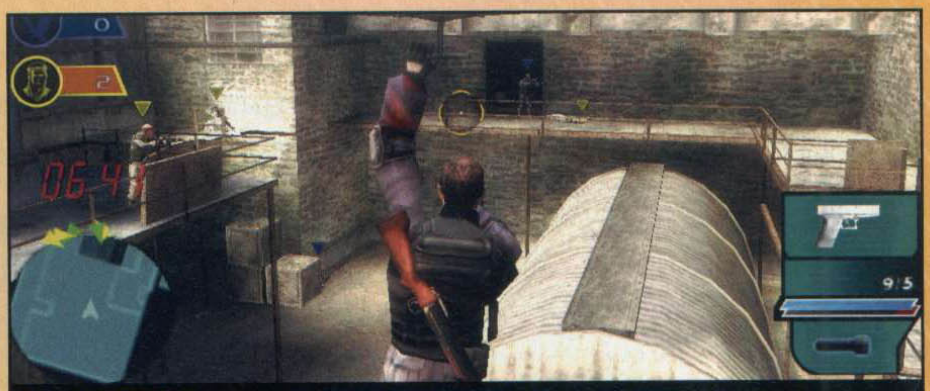
TOMB RAIDER: LEGEND

PS2

– Trapaças cabulosas
Segure L1 e entre com as seqüências durante o jogo. Os truques só funcionam depois de liberados, após cumprir um determinado objetivo na história e/ou no Time Trial. Use menu Special para ativar as trapaças.
Lara de aço (complete a fase England em menos de 27 minutos no Time Trial): ✖, R1, ▲, R1, ■, L2.
Mostrar a energia do inimigo (complete a fase Bolivia em menos de 12 minutos e 30 segundos no Time Trial): ■, ●, ✖, L2, R1, ▲
Tiro mortal (complete a fase Bolivia em menos de 4 minutos e 15 segundos no Time Trial): ▲, ✖, ▲, ■, L2, ●
Sem texturas (complete o game em qualquer nível de dificuldade): L2, ✖, ●, ✖, ▲, R1

– Mais truques
Segure L2 e aperte uma das seqüências durante o jogo. Os truques só funcionam depois de liberados, após cumprir um determinado objetivo na história e/ou no Time Trial. Use menu Special para ativar as trapaças.
Munição ilimitada para Assault Rifle (complete a fase Peru em menos de 21 minutos e 30 segundos no Time Trial): ✖, ●, ✖, L1, ■, ▲.
Munição ilimitada para o lança-granadas (complete a fase Kazakhstan em menos de 27 minutos e 10 segundos no Time Trial): L1, ▲, R1, ●, L1, ■
Munição ilimitada para Shotgun (complete a fase Ghana em menos de 20 minutos e 10 segundos no Time Trial): R1, ●, ■, L1, ■, ✖
Munição ilimitada para SMG (complete a fase

Japan em menos de 12 minutos e 15 segundos no Time Trial): ●, ▲, L1, R1, ✖, ●
Excalibur (complete a fase Nepal em menos de 13 minutos e 40 segundos no Time Trial): ▲, ✖, ●, R1, ▲, L1
Soul Reaver (finalize o game e todos os Time Trials): ✖, R1, ●, R1, L1, ■
– Roupas descoladas
Amanda: vença o Time Trial da West Africa.
Amanda (versão inverno): finalize o jogo conseguindo todos os segredos e detonando todos os Time Trials.
Lara motoqueira 1: complete a fase England.
Lara motoqueira 2 (versão sem jaqueta): consiga ouro e prata na fase England.
Lara motoqueira 3 (jaqueta vermelha): consiga prata na fase England.
Biquini 1 (preto com desenhos): termine a história principal, todos os Time Trials e recolha todos os artefatos (inclusive o da fase Croft Manor).
Bikini 2 (verde claro): complete a história principal e todos os Time Trials.
Bikini 3 (branco): detone o jogo e os Time Tials.
Lara gato: procure o artefato de ouro na fase Japan.
Roupa clássica 1: pegue o ouro secreto na fase Peru.
Roupa clássica 2 (cinza): encontre o artefato de ouro da fase West Africa.
Roupa da noite 1 (vermelha): encontre todos os artefatos de prata da fase Japan.
Roupa da noite 2 (rasgada): complete a fase Japan.
Camisa com laço: vença o Time Trial da fase Japan.
Roupa gótica: complete o Time Trial da fase England.
Roupa Legend 1 (preta): consiga todas as pratas no Croft Manor.
Roupa Legend 2 (azul): consiga todas as pratas na fase Peru.
Roupa Legend 3 (rosa): consiga todas as pratas na fase Ghana.
Roupa Legend 4 (Union Jack): consiga todas as pratas na fase Bolivia.
Roupa para neve 1: ganhe ouro na fase Nepal.
Uniforme das Forças Especiais: consiga o artefato de ouro na fase England.
Uniforme esportivo 1 (verde): detone o Time Trial da fase Bolivia.
Uniforme esportivo 2: consiga ouro na primeira fase.
Social 1: procure o artefato de ouro na mansão Croft.
Social (bege): consiga todas as pratas e ouro na mansão Croft.
Roupa de mergulho: consiga 100% do game.
Roupa de inverno 1: complete a fase Kazahkstan.
Roupa de inverno 2 (rosa): complete o Time Trial da fase Peru.
Roupa de inverno 3: detone o Time Trial da fase Nepal.
– Upgrades de pistola
Ganhe um determinado número de prêmios para liberar novas opções que melhoram suas armas:
Incrementar precisão: consiga 50% de prata e ouro.
Aumentar danos: ganhe 75% de prata e ouro.
Melhorar a capacidade de munição: consiga 25% de prata e ouro.
– Biografia dos personagens
Veja a porcentagem de bronze que você deve ganhar no game para liberar cada uma das biografias e extras:
Lara Croft: 10% / **Entidade desconhecida:** 100%
Anaya Imanu: 30% / **Toru Nishimura:** 40%
James Rutland: 50% / **Shogo Takamoto:** 60%
Amanda Evert: 70% / **Winston Smith:** 80%
Alister Fletcher: 90% / **Zip:** 20%
– Galeria de arte
Consiga todos os bronzes de cada fase para liberar um pacote extra de imagens:
Imagens 1: fase Bolivia / **Imagens 2:** fase England
Imagens 3: fase Ghana / **Imagens 4:** fase Japan
Imagens 5: fase Kazahkstan / **Imagens 6:** fase Nepal
Imagens 7: fase Peru / **Imagens 8:** fase Croft Manor



■ **SYPHON FILTER** – Espião de verdade não trapaceia. Aqui só se libera os itens extras na raça

por Leandro Rodrigues

Aspirina e GameShark: tenha sempre à mão para evitar dores de cabeça. E aproveite para levar sempre consigo um exemplar da D&T

B

BROTHER IN ARMS: EARNED IN BLOOD

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980CFC74 78A3FFFB
Energia infinita
284F7164 6F157AB1
284F71E5 845AE466
284F719C 40A57AD3
Munição infinita
28252A22 6F157A4F
28252A0A 84AC526D
28252A76 40A57A7B
2816ED40 6F967A4F
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 6D2D5237
2825C26F 78426965
Destrave todos os extras
487E2E40 0CCA7A56
5963E5C2 0CA57A65

D

DRAKENGARD 2

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
982D3A7C 78388ADC
Energia infinita
28287D55 84D9851E
Magia infinita
28282FD8 01967A91
28282FED 6DF1B5D4
Ouro no máximo
2816ED40 019BF935
2816EDD8 F7DFA03E
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 846FA988
282B07E0 78426965
Suba de nível rapidamente
28327DB1 6F422C03
Destrave todas as armas
282BE1E9 6F157A56
282B1A51 6D41F555
282B1A2D 40A58885

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

G

GHOSTHUNTER

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
985E163A 7822D09B
Energia infinita
2835CD6F DBF18564
Munição infinita
283BD776 6F34A9F9
Energia fantasma infinita
28280C5A 0C2BECF8

H

HEADHUNTER: REDEMPTION

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980857FF 78817A17
Energia infinita
2806F98B 0CA57A65
Munição infinita
2806A0AE 0CA57A65

J

JAK 3

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
F80ACDED 0CA57A6C
A816CD40 014216F1
A816CDD8 0196EC65
A816CDED F75688BD
A816CDD0 6D3A7AF1
A816CD0C 01961244
A816CD72 F7567A71
A816CDA1 6D3A7AF2
A816CD78 019631F2
A816CD03 F8AA7AF1
A816CDF7 6D3A7A2D
280A2919 78427A65
Energia infinita
2802E4E6 09E87A65

SEM DÓ Gaste suas balas em Headhunter: Redemption

Munição infinita e todas as armas
28623665 0CA57A65
Dark Jak infinito
28461AD8 E1BF7A65

K

KILL SWITCH

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
940412F8 9326057C
Munição infinita
248189E8 367654A9
249991FA BE5E1599
Munição infinita
24D11694 9F3CC59D
Granadas infinitas
24439B96 BFFC0AD3
Missões com tempo infinito
2498B7A8 A6B4C776
Modo de seleção de missões
24101108 12B6D3AD
Destrave todas as missões
2490B068 9EB44778

KILLER 7

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980875E0 78D01771
Munição infinita
28056C88 6FD97A65
Todos com energia infinita
283A1072 40A57A44
283A1001 F7D0E485
283A1065 80F185E0

M

MATRIX: PATH OF NEO, THE

PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
982E0D37 7838D73E
Energia infinita
283EB265 8B2DE464
283EB2F2 642DE476
Focus infinito
283EF5A5 8B3AE419
283EF5AF 643AE4B6
Destravar todos os extras
28074F6D 6515883E
28074F1E 6D1B7A65
28074FD4 F8AA7AF1
28074F62 6F157A56

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

PS2

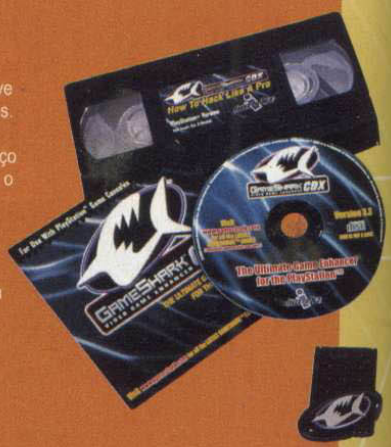
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
9808EDA5 78A35A7D
A816ED40 21EB6555
A816ED72 01967A1C
A816EDA1 FB5613A0

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
- Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
- Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameSnark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

- Amazon: www.amazon.com
- BestBuy: www.bestbuy.com
- EBGames: www.ebgames.com
- Mad Catz: www.madcatz.com



A816ED78 40347A48
A816ED03 6556FF62
A816EDF7 65A1E474
A816ED54 F96C7A6A
A816ED01 47047A1F
A816ED65 6FA17AED
A816ED6F 0C3402D3
A816EDE0 A1D0501F
A816ED86 213C7AF1
280BF6AF A1426965
280BF6B1 0CA57A65

Energia infinita
A816EDD0 A4BE9B00
A816ED0C C5BE9B73

Munição infinita e todas as armas
A816EDF1 A43CF9FF
A816EDF2 3DE57A3F
A816EDCF BB388B54
A816ED37 0C338B0C
A816EDA5 6F22E485
A816ED3A C5EF7A54
A816EDAF C5EF7A48
A816EDB1 50EF7A43
A816EDDE C5EF7A01

Energia no máximo
A816EDD8 6F96ACA0
A816EDED C5BE9B00

N60 Storm
080E863E 0CA57A56

Plasma Whip
080E049F 0CA57A56

Infector
080E8685 0CA57A56

Suck Cannon
080E049A 0CA57A56

Spitting Hydra
080E8692 0CA57A56

Agents of Doom
080E86D7 0CA57A56

Flux Rifle
080E049B 0CA57A56

Annihilator
080E86DF 0CA57A56

Holo Shield Glove
080E04C4 0CA57A56

Disc Blade Gun
080E8694 0CA57A56

Rift Inducer
080E8690 0CA57A56

Qwack-O-Ray
080E04FC 0CA57A56

RY3NO
080E043F 0CA57A56

Miniturret Glove
080E86C5 0CA57A56

PIZZA Melhor que energia infinita, só uma de mussarela

R

RATCHET AND CLANK: UP YOUR ARSENAL

PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
F89ACDED 0CA57A6C

Energia infinita
28004565 0CA57AE5

Experiência no máximo
280E5AA9 1CD1A03E

Tenha o dispositivo: Refractor
080E8695 0CA57A56

Hypershot
080E86E4 0CA57A56

Tyhrra-Guise
080E8684 0CA57A56

Warp Pad
080E862C 0CA57A56

PDA
080E863C 0CA57A56

Gravity Boots
080E8670 0CA57A56

Charge Boots
080E8660 0CA57A56

Thruster Pack
080E863B 0CA57A56

Heli Pack
080E8698 0CA57A56

Tenha a arma: Shock Blaster
080E86A2 0CA57A56

Nitro Launcher
080E04C1 0CA57A56

Lava Gun
080E8606 0CA57A56

Shield Charger
080E8680 0CA57A56

Bouncer
080E8679 0CA57A56

Plasma Coil
080E867C 0CA57A56

Munição Infinita: Shock Blaster
280EF086 0CA5E485

Nitro Launcher
280E9A66 0CA5E485

N60 Storm
280EF0FF 0CA5E485

Plasma Whip
280E9A0A 0CA5E485

Infector
280EF066 0CA5E485

Spitting Hydra
280E9AD0 0CA5E485

Agents of Doom
280E9A3A 0CA5E485

Flux Rifle
280E9AFF 0CA5E485

Annihilator
280EF00A 0CA5E485

Holo Shield Glove
280E9A86 0CA5E485

Disc Blade Gun
280E9A01 0CA5E485

Rift Inducer
280E9A51 0CA5E485

RY3NO
280EEC3A 0CA5E485

Miniturret Glove
280EF037 0CA5E485

Lava Gun
280EF06F 0CA5E485

Shield Charger
280EF0A5 0CA5E485

Bouncer
280EF0F2 0CA5E485

Plasma Coil
280EF065 0CA5E485

Destrave todas animações
480E0D2B 0CA77A56
2E187D54 0CA57A65
080E5A87 0CA57A56

RESIDENT EVIL: OUTBREAK: FILE #2

PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
9803001E 78D0A1FB

Energia infinita
287B587C 686DF92D

Munição infinita
284747E0 6F1B7A65

Destrave todas as fases
182A3201 0CA5883E

Tenha todos os destraváveis
482A32A5 0C9C7A56
2E187D54 0CA57A65
482A32FF 0C9C7A56
2E187D54 0CA57A65

T

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
980B202B 78D08A74

Todos os personagens com energia infinita
28361293 F715E485
283612E9 6D1B7AF1

Todos os personagens com energia no máximo
283612B1 F715E485
283612DE 6D1B7AF2

TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION

PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
9829ECF7 7838AAB6
2816ED40 0115F935
2816EDD8
F7D9A03E
2816EDED
F8AA7AF1
2816EDD0
6DAC7A6F
2816ED03 F742883E
2816EDF7 A1D0AEB2
2816ED54 6D576BE6
2816ED65 F7A37A3E
2816ED6F A148CE17
2816EDF1 2E327A65
2816EDCF F7427A3E
2816ED37 A1FB95F5
2816EDA5 6D2F1474

Grana no máximo
28349B88 A1426965

Destrave Tudo
280854AF A14269F1

Todos os desafios completos
28363166 F7157AFC
28363174 87157A56
2836318B 78D0E1B1

Todos os circuitos completos
28368168 A14269F2

MONSTROS Terão medo de você com esses códigos

TOCA RACE DRIVER 2

PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
9827DB6F 78A14188

Sem danos ao seu carro
08546815 0CA57A56

Motores com o dobro de potência
085468C8 0CA57A56

Destrave todos os campeonatos e todos os carros
0854687C 0CA57A56

Destrave os campenatos e carros bônus
0854688D 0CA57A56

Destrave todas animações
08546892 0CA57A56

24D0B628 1674C128
24C1A6BA 16768019
24DAF60A 1675C138
24D0B628 1674C188
24D197E8 12F65550

Energia infinita
24D0B6A8 8655C129

Munição infinita
24D033FA 8AD5071D

Kill Time infinito
24D892A8 86F44756

Destrave todas as trapaças
2410B7A8 327441E9
240AB72A B25441D9
241097A8 30F445E9
24989F28 B8D545DB
24009F2E 39E64DF8
24999DAA B0D74549

V

VAN HELSING

PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
944534A6 153ECE7E
24D0B6AA 0655C108

VIRTUA QUEST

PS2

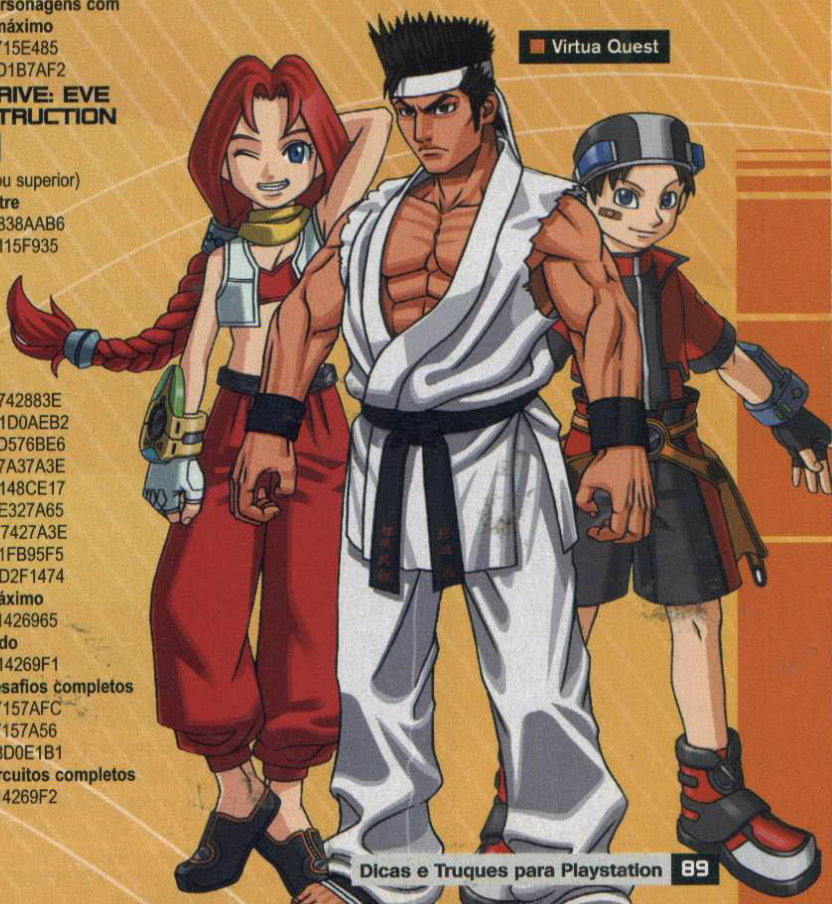
(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
98117868 781534FB

Infinitos Data Points
288A4BED 0C517867

Energia infinita
188A292A 0CA5E485

Especial infinito
188A4BBB 0CA5E485



Virtua Quest

por Leandro Rodrigues

GRAN TURISMO

Sucesso absoluto nos consoles PlayStation: depois de *GT*, os jogos de corrida nunca mais foram os mesmos

1998

Gran Turismo - PS1

Completo e inovador. Quando *Gran Turismo* apareceu pela primeira vez com a sua lista enorme de carros, os fãs do automobilismo não conseguiram segurar a saliva dentro de suas bocas. Eram mais de 140 carros e diversas pistas; e o mais legal é que, para conseguir ter acesso a tudo isso, o jogador precisava mostrar que era bom de braço e conquistar a carteira de habilitação profissional.

1999

Gran Turismo 2 - PS1

O que parecia impossível aconteceu ainda no PSone: a segunda versão da série se mostrou mais arrasadora do que o original. O jogo mais do que quadruplicou o número de veículos e chegou ao incrível número de 600 carros! Além disso, GT2 trazia uma inteligência artificial acima média para a época e apresentava uma série de desafios inéditos que fizeram a alegria dos pilotos do Play 1.

2001

Gran Turismo 3 A-Spec - PS2

A produção do primeiro *GT* para PS2 durou mais de dois anos, mas o resultado final agradou aos fãs: a série estreou no console com mais de 150 carros detalhadissimos de 4 mil polígonos cada. Para experimentar todos eles, os jogadores tinham a disposição perto de 80 corridas diferentes e visuais inéditos, como efeitos de reflexos, distorção por calor e brilho solar.

2004

Gran Turismo 4 - PS2

O segundo jogo de PS2 repetiu a façanha do segundo game de PS1: multiplicou absurdamente os números do jogo, totalizando mais de 700 carros e cem pistas. Novos modos de jogo, como o GT Photo e o GT Career Simulation, também deram as caras nesse que é, seguramente, um game que pode ser aproveitado durante anos a fio sem que o jogador repita a mesma coisa.

2???

Gran Turismo HD - PS3

A Sony mostrou seu novo console ao público pela primeira vez na E3 deste ano e ainda aproveitou para divulgar a nova versão de *Gran Turismo*. O jogo, como o próprio nome sugere, usará o disco rígido do PS3, o que promete reduzir drasticamente o loading. Também há a promessa de multiplayer online, mas ainda não será desta vez que os carros vão amassar.

GRAN TURISMO MOBILE

O primeiro *Gran Turismo* portátil foi anunciado na E3 de 2004, mas até hoje ainda não ganhou uma data de lançamento definitiva. A Sony diz que essa espera toda será recompensada, já que promete uma versão igualzinha ao último jogo de PS2.

Disk Games

É Pura Diversão!!!

Desde 1992

RS 449,00

Consulte Nossos Preços ...

Tudo em até 20X

PS2

PSP

GAME BOY ADVANCE

Financiamento Próprio!

XBOX 360

NINTENDO DS

6X no cheque SEM JUROS

Televendas
19 3242-0541

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GAME BOY ADVANCE · PlayStation · PS2 · NINTENDO64 · XBOX

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até
12x
E o 1º pagamento para 30 dias!

PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo • garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão

Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção valida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões: VISA · MasterCard

SEDEX

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA - VENDE - FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS

• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito a análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PS2 PlayStation.2
XBOX
PSone
GAMEBOY ADVANCE
Dreamcast
NINTENDO GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira (apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKAS GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PS2 PlayStation.2

GAME BOY

Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<

>XBox<

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

PS one
N64
GBC
Snes
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Video-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX N64 Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

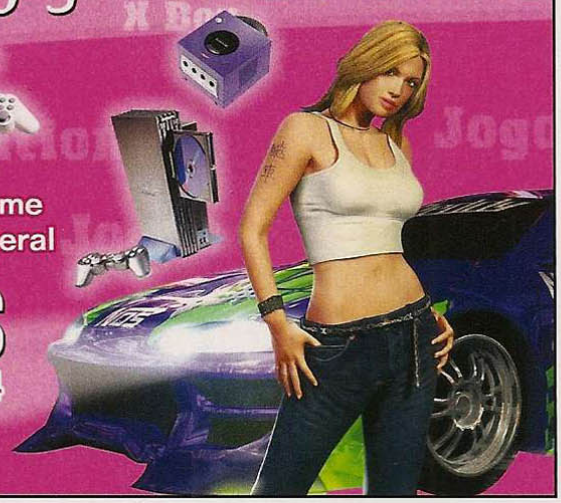
Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

O prazer de jogar Vídeo Game



Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

Venda de Consoles e Acessórios

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê*

*sujeito a aprovação de crédito

Rock GAMES
O Ritmo do Jogo

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 – 52 - Bauru – SP

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

AF NET informática e games

SEDEX MANDOU, CHEGOU. A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlantidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210
loja 15 – Shopping Open Center
(Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 477 – Lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x
*3% de juros no cartão

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

DiSK GAMES "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
- Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
- Há mais de 3 anos no mercado
- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
TECTOY DYNACOM
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
- Venda de aparelhos novos e usados
- Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES
mggames@ig.com.br
COMPRA - VENDA - TROCA
Aparelhos Novos e Seminovos
Despachamos para todo o Brasil
fone: 6909-7167

H-lera
Games e Assistência Técnica
Acessórios, jogos e consertos
Assistência técnica em games
R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp
(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165
www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER
WWW.TECCENTERS.COM
Assistência e Suporte Técnico especializado em games
Só assistência técnica
Enviamos sedex para todo Brasil
Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento de PS2-Xbox e Manutenção
Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games
• Venda de Aparelhos
• Acessorios
• Enviamos para todo Brasil
(32) 3215- 5898
R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x
PSII
Controle Original
Controle Remoto
Modem
Memory Card
Promoção
R$ 79,00
GAME CUBE
PS One
GAME BOY SP
X-BOX
Fratello Games
SEU GAME COM TUDO!
CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ
Orçamentos sem compromisso e na hora;
Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;
Aceitamos Cartões
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995
Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico
www.FRATELLOGAMES.com.br

Tilty's Games
•Vendas de consoles de todas as marcas.
•Acessórios e jogos originais.
•Assistência técnica própria especializada.
•Tudo com garantia.
•Facilitamos o pagamento.
•Destravamento de PS-2 e outros consoles.
•Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
•Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.
Onde diversão é coisa séria!
Não temos filial
Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES
Vendas, Acessórios e Consertos
Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)
PLAY 1e2
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado
- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos
TUDO COM GARANTIA
DESPACHAMOS Para todo Brasil via : SEDEX GLOBAL MESSENGER
DISK GAMES
(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games
Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:
Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade
TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

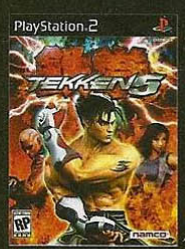
ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

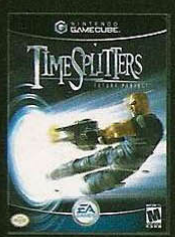


PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

QUEM TEM ATITUDE NÃO PERDE ESSA.

Promoção válida no período de 01/05/2006 a 01/09/2006.

SÃO 1.500 PRÊMIOS...
ACHOU! GANHOU!

PROMOÇÃO
Atitude
Gillette
Prestobarba Excel
SPORT

*Validas apenas as embalagens com o selo de promoção. Fotos meramente ilustrativas.

C.A. Caixa 5-0175/2006

VOCÊ ESCOLHE O MELHOR PRESTOBARBA E CONCORRE A PRÊMIOS IRADOS. COMPRE O NOVO GILLETTE PRESTOBARBA EXCEL SPORT, O ÚNICO DESCARTÁVEL COM MOLAS QUE AJUSTAM AS LÂMINAS AO CONTORNO DO SEU ROSTO. COM O SELO DA PROMOÇÃO E CONCORRA A 1.500 PRÊMIOS. ACHE O VALE-BRINDE, GUARDE A EMBALAGEM E SEU COMPROVANTE DE COMPRA. LIGUE 0800 115051 E RECEBA O PRÊMIO NA SUA CASA. PARTICIPE!

WWW.PRESTOBARBA.COM.BR

Gillette
O Melhor Para o Homem

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA